

170期 2003 / 6月

附贈MegaDisc石碟

Game	Demo
魔域幻境2、	紅樓繪夢～京華圖畫、
人民解放陣線、	如來神掌、英雄本色、
Top Gun:Combat Zones	龍域戰將3
……	……

以及多款遊戲修正檔、共享軟體盡在其中

E3 超動爆 最新電子娛樂展全球最新資訊集團 18p 搶新曝光！

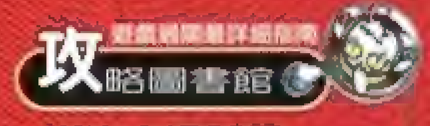
安德烈斯 皇家放映室 漫畫連載
正邪大戰一觸即發

安德烈斯 遊戲精彩週邊
仙境傳說 人物收集 & 刮刮卡
連續大放送 二轉人物大收集 行動展開
本月幸運贈獎 惡魔髮圈、紅蝶髮帶、回憶帽、牛仔帽、羽毛帽

安德烈斯 遊戲相關光碟
仙境傳說 夢幻之島光碟 最新資料片 RO新體驗 | **幻想三國誌** 試玩二版光碟 延續正式版存檔 搶先體驗

實用獨特 遊戲週邊
幻想三國誌 紙筆筒 | **三國霸業2** 半年記事月曆

線 上期刊室
凱旋：黃金聖戰之夜 初始任務完全介紹
封神ONLINE 最新改版封神台大解析
新天上碑 青海省怪物完全剖析
軒轅劍網路版
三國演義ONLINE
金庸群俠傳ONLINE
魔法奇兵
石器時代
時空戰場
深邃幻想
N-age
聖戰
獨立別冊呈現



天下霸圖 新手上路稱霸江湖之卷
幻想三國誌 試玩版劇情全攻略
核武浩劫2 深入敵陣完全任務攻略篇



3大職業初始之路 **A3**
主角人物完全亮相 **仙劍奇俠傳3**
千萬漫迷期待武俠鉅作 **如來神掌之宇宙爭雄**
現代人化身三國英雄大歷險 **吞食天地ONLINE**
化身棒球教練全路程 **棒球ONLINE**
即時戰略陣型建物大曝光 **三國霸業2**
幻想三國誌 / 英雄本色 / 神甲奇兵 / 光輝傳承 / 童話人魚傳說 / 魔境封神 / 三國演義ONLINE 決戰長坂坡 / 金庸群俠傳小寶闖情關

仙境同盟會 RO 完全實況追蹤
仙境傳說 16p 大幅報導
/ 物價大調查
/ 夢幻之島最新改版完整介紹
/ 寵物吱喳叫 愛寵生態大集合

ISSN 1605-2722


Printed in Taiwan

全球華人電腦門市・便利超商・書局 均售
台灣 NT $199 香港 HK $48 馬來西亞 RM $25 加拿大 CAD $18 美國 US $12

相關產品上市消息，請密切注意後續消息或網站公告



ro.gameflier.com

愛之旅 三大必備品！！5/28開始供應

點燃戀愛心情
愛戀情人包

100點開卡點數〈僅供開新帳號使用〉
+資料片一片+手冊一本



情人特價NT$ **39**元

魅力秘密武器
甜蜜刷刷包

100點儲值點數+智遊卡紅利積點+
元氣可愛波利「電動牙刷」一把+
資料片一片+
手冊一本
虛擬寶物 妖耳
、咬草抽獎卡

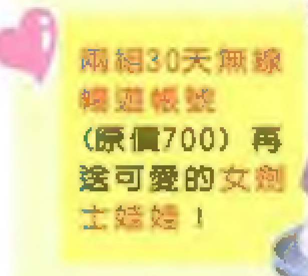




甜蜜特價NT$ **199**元

看見愛情的模樣
卡娃伊偶像系列-女劍士包

超值2組30天儲值月費卡+智遊卡紅利積點
+可愛女劍士玩偶一個+資料片一片+手冊一本
虛擬寶物 羊角帽、咬花抽獎卡



兩組30天無線暢遊帳號（原價700）再送可愛的女劍士娃娃！



陪伴特價NT$ **699**元

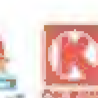


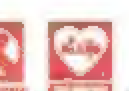
4倍紅利，7-11獨家歡送！

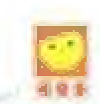
至全省7-11 超商購買甜蜜刷刷包或卡娃伊偶像系列-女劍士包，就能獲得4倍智遊卡紅利積點，兌換多種豐富獎品喔！首批限量，預知詳情請上智遊網 www.free-card.com.tw。

均有販售













研發 GRAVITY
代理 遊戲新幹線
發行 智冠科技股份有限公司







RAGNAROK

武俠角色扮演遊戲

2003年 6月轟動上市



戰爭、歷史、愛情、仙道、武俠

繼新絕代雙驕參 宇峻年度最強力作

- 自創腳本，讓您體驗既陌生又熟悉的三國劇情
- 2D手繪卡通融合中國風，
  搭配『劇情鏡頭模擬效果』，畫面細膩且自然
- 陣形系統、晶魄系統、策略應用變化多端
- 培育無敵可愛繭印獸，助您一臂之力
- 如臨其境、震撼刺激的數十人對戰
- 視覺的衝擊、聽覺的震撼
  幻想三國誌將帶給您一場與眾不同的遊戲饗宴！

遊戲中可愛寵物大集合



★常山趙子龍獨戰群雄、威風八面

★春陽劍法＋流星追月劍法＝合體劍技

★博望坡遇襲，魏軍蜂湧而上

★姬軒檔下了飛快的冷箭，氣得貂芷直跳腳

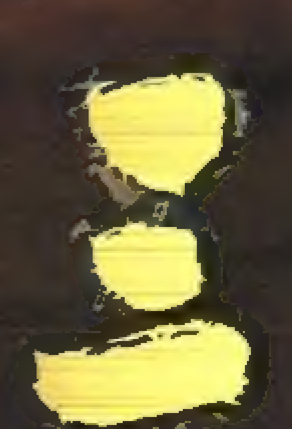
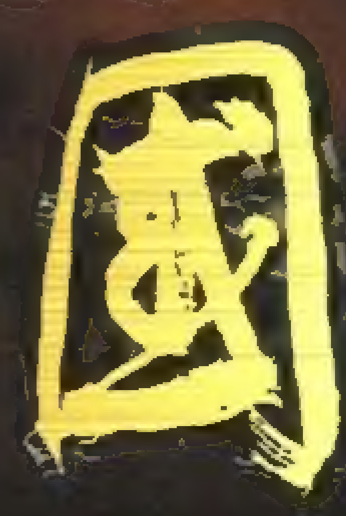
注意事項：遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考！



KOEI®
中華魂



日本暢銷！系列極品之作





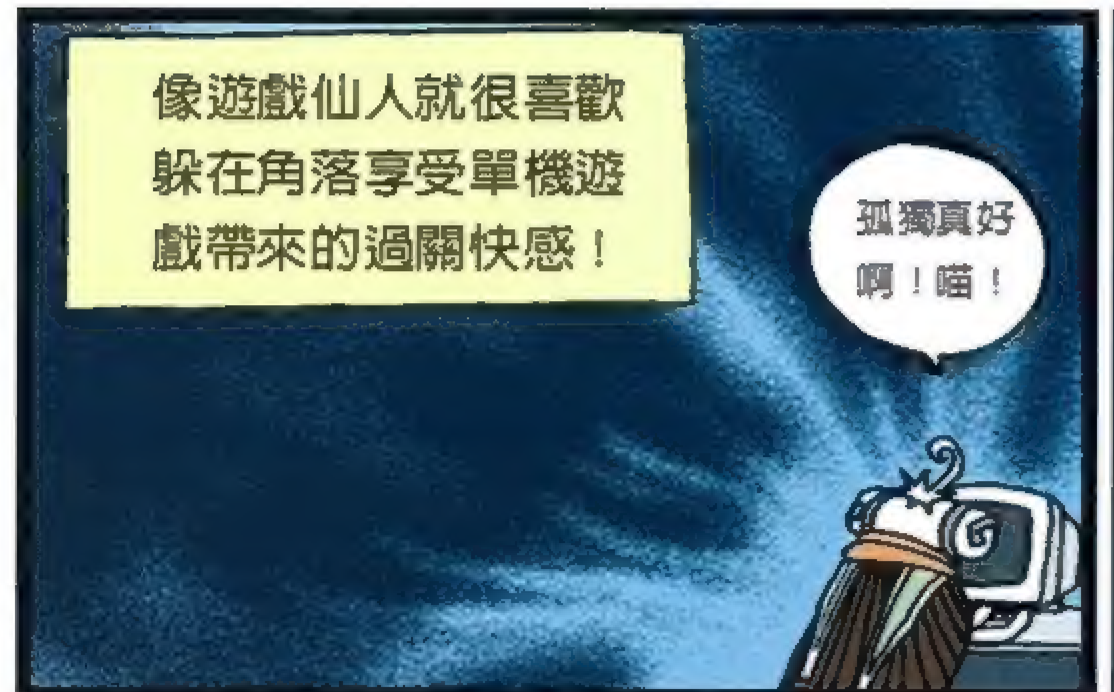

我才不會去玩網路遊戲呢！
一點深度都沒有！
都是小朋友在玩的啊！
你胡說什麼
網路遊戲可與人真實互動，
才不像單機遊戲那麼無聊呢！


我說單機遊戲
好玩啦！
你這個幼稚的傢伙！
我說網路遊戲才讚啦！
你這個自閉的笨蛋！
喂！
你們又在吵什麼？！


老編，你要主持公道一下啊！
是他先說
網路遊戲沒深度的！
他硬說
單機遊戲很爛啦
你們難道忘了
我們安德烈斯的
立國精神了嗎！


我們安德烈斯的宗旨，就是要促進遊戲產業發展，提供國民們最好的休閒娛樂！


所以呢～
不管是單機遊戲
還是網路遊戲，
只要是有趣
好玩的就算
是好遊戲。


像遊戲仙人就很喜歡
躲在角落享受單機遊
戲帶來的過關快感！
孤獨真好
啊！喵！


藍斯洛就特別喜歡玩
網路遊戲和美眉聊天
打屁。


所以呢我們安德烈斯王
國對於網路遊戲和單機
遊戲都一樣重視！
本期的贈品
就包括了
仙境傳說
刮刮卡
幻想三國誌試玩光碟
仙境傳說夢幻之島


所以呢你們要記住，不管
是單機還是網路遊戲，只
要是好玩的我們就要鼎力
支持啊！千萬不要因為自
己的喜好而有所偏差，千
萬不要………
滔滔不絕


不管上網不上網
只要你覺得有趣
就是好遊戲喔！

安德烈斯王國 地理概述



預言之塔
• 石盤上市大預言 •
P294～295
漫遊者旅店
• 線上遊戲遊記大公開 •
P280～289
攻略圖書館
• 玩遊戲的最佳導引 •
P233～257
幻想三國誌試玩版 P234
天下霸圖 P242
核武浩劫2 P248
仙人研究室
• 熱門遊戲現象大家談 •
P206～228
異界(EX-CHASER)介紹 P206
2003年美國電子娛樂展全程報導 P208
徐進良導演專訪 P226
祕技開發室
• 要作弊請看這裡 •
P258～259
遊戲劇場
• 遊戲活動現場重現 •
P40～41
究極Game館
• 最強悍新品！最完整曝光！ •
P59～109
A3 P60
仙劍奇俠傳3 P64
如來神掌之宇宙爭雄 P68
吞食天地ONLINE P72
三國演義ONLINE決戰長坂坡 P74
金庸群俠傳小寶闖情關 P78
棒球ONLINE P80
玩家救濟所
• 疑問開解中心 •
P290～293
歐茲鐵匠鋪
• 硬體資訊總匯 •
P300～307
MegaDisc石盤遺跡
• 本月石盤操作重點 •
P298～299
尼爾斯廣場
• 各種石盤新聞全記錄 •
P42～52



世界瞭望台-東方觀測站

獨立別冊 線上期刊室



安德烈斯王城

皇家藏寶庫

皇家畫室

皇家放映室



魔王的洞窟

怨氣抒發不吐不快

遊戲向上委員會

優劣利弊在此公斷



仙境同盟會

遊戲工坊

版 PUBLISHMENT

發行人兼社長 王俊博 Chin-po Wang Publisher
發行所 智冠科技股份有限公司
電話 886-7-8150988轉223、224
投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱
電子郵件 editor@swm com tw
全球資訊網 http://swm com tw

訂閱服務 Order & Service

訂閱查詢 (07)8150988轉263、267
劃撥帳戶 智冠科技（股）公司
劃撥帳號 41941885
雜誌・軟體線上訂購
http://www gamexpress com tw

支援廠商 INFO & PRINTING

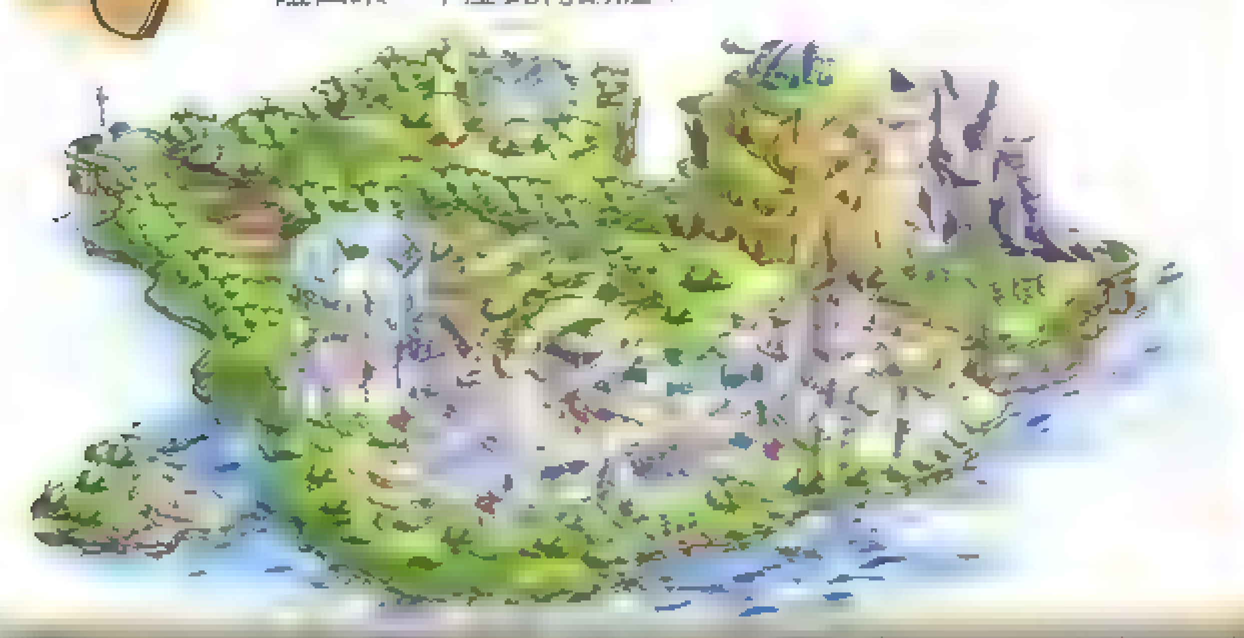
法律顧問 寶瀛法律事務所
台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086
FAX：886-2-27085628
製版印刷 中華彩色印刷股份有限公司
台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123
FAX：886-2-29189049

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

智冠科技股份有限公司
南區 高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓
TEL：(07) 8150988 FAX：(07) 8151992
北區 台北市南港路二段99-10號
TEL：(02) 27889188 FAX：(02) 27889295
中區 台中市忠明路464巷5號1樓
TEL：(04) 2020870 FAX：(04) 2060610

安德烈斯 本月必遊景點

各位國民好啊！為了服務國民，小尼在此特別為大家介紹一下本月在安德烈斯裡，有哪些地方與哪些東西是一定要去看一下的喔！這樣一來，國民們如果沒什麼時間慢慢觀光，就可以先直接到該處去玩玩，保證絕對會讓你目瞪口呆，不虛此行的喔！



仙境同盟會

[illegible] P194

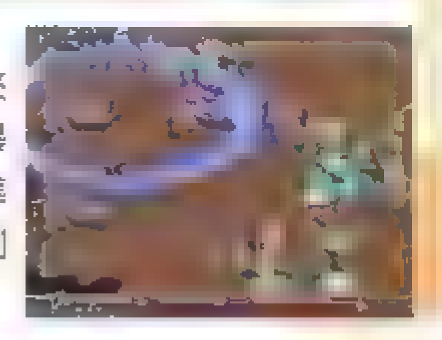
仙境傳說自從開放飼養寵物之後，幾乎大家都人手一隻。想想看帶著可愛的寵物上街，真是一件令人愉快的事情啊！而且養寵物時實在是樂趣十足，不管你發生什麼事情，你的愛寵就會有一些可愛的反應。在這裡，我們將為你充分的收集每隻寵物的狀況反應對話，大家來看看別人的寵物都怎麼叫的吧！



線上期刊室

[illegible] P02

繼開放洞府功能之後，封神ONLINE裡面就已經有一大堆有志成仙變神的玩家，大張旗鼓的招兵買馬了！而在下一波改版，遊戲將會開放配合洞府的設計，開啟封神台功能。在此，我們收集了封神台的最新資料，有志將你的洞府在遊戲之中發揚光大的勇士們，千萬要先來瞧瞧喔！畢竟提早做準備才能佔到優勢啊！



[illegible] P06

好不容易新天上碑又開新地圖了！這一次新開放的地區是青海省。在這個人煙罕至的地區，可是有許多強怪等著你的。不過怪雖強，但是會掉的寶也當然是高級的，所以還是有許多人躍躍欲試的想來此冒險。本次我們率先收集了青海省的各區怪物詳細資訊，有心前往探險的人，快先來研究研究吧！



攻略圖書館

[illegible] P234

以三國時代為背景，虛構人物為主角的幻想三國誌，就將要推出了！繼上個月的試玩一版之後，本月經由仙人的努力，再次附贈試玩版二版。二版除了更豐富的劇情以及更多的功能之外，最棒的就是可以這一次的進度是可以延續到正式版的。當然為了快速的上手、搶先體驗幻三的精彩，這邊是一定要來的哦！



[illegible] P242

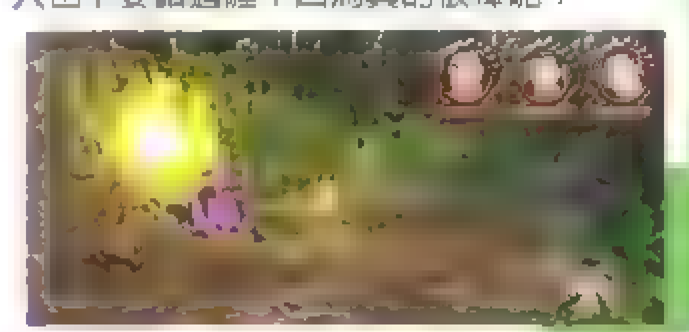
經營策略類型的遊戲，一向有一定的支持者，不過由於國內廠商對此類型遊戲的開發意願一向不大，所以好的此類遊戲都是以國外文化背景的。而天下霸圖正是難得一見的以中國為背景的策略類遊戲。不過這類型遊戲一向不好上手，為此仙人特別在此收錄了天下霸圖的上手攻略，有興趣的國民們趕快來看看吧！



究極GAME館

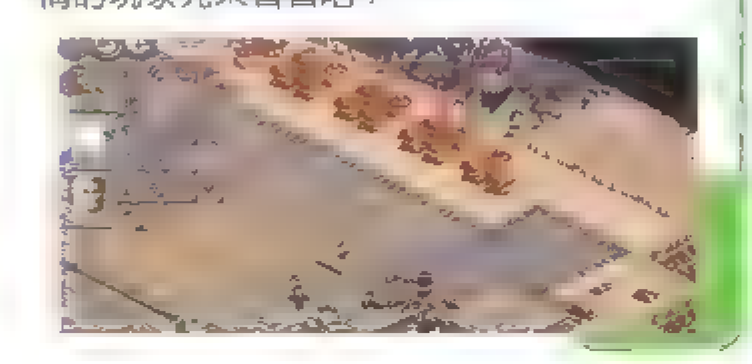
如來神掌之天下爭雄 P68

相信五六年級的讀者們都有窩在空間狹小的租書店，偷偷瞞著父母看如來神掌的經歷吧！現在大家終於有機會重溫舊夢，改編自如來神掌漫畫的RPG大作即將要發行了！快先來看看這款遊戲中，把如來神掌改編成什麼樣子吧！就算沒看過漫畫的人也不要錯過喔！因為真的很棒呢！



三國霸業2 P74

兩年前推出的三國霸業，可說是國內即時戰略遊戲的代表作之一。現在終於即將出現二代了！在二代中，增加了新的兵種以及更廣闊的自由度。尤其是加入了軍團式的戰術設計以及更多武將技的學習，更是讓三國的戰役精彩萬分。想體驗三國即時戰略風情的玩家先來看看吧！



DFI®
www.dfi.com

刺殺系列

解放你的無限動能

刺殺 KT400A

AMD Athlon XP

VIA® KT400A/8235CD Chipset, Socket A, ATX

- 支援 AMD Athlon™ XP 處理器
- 支援 DDR400 記憶體
- 支援 6埠USB 2.0,3組IEEE1394連接埠,高品質6聲道音效晶片及S/PDIF卡
- 內建雙埠10/100高速乙太網路
- 支援 AGP 8X 繪圖介面匯流排, 5槽PCI插槽及最新的Serial ATA技術
- 全球獨家內建 RAID 1.5,只需要2顆硬碟就能結合RAID 0 的高效能(讀取)與RAID 1 的安全性(寫入),傳統至少4顆才做得到
- 玩家超值包: FRONTX & PC TRANSPO

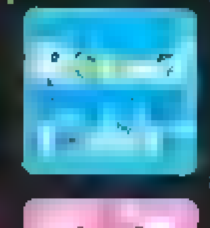
刺殺 PRO875

Intel® 875P/ICH5R Chipset, Socket 478, ATX

- 支援 Intel® Pentium® 4 處理器
- 支援 Intel® 超執行緒(Hyper-Threading)技術
- 支援 800MHz 前端匯流排
- 支援 雙通道DDR400 記憶體
- 支援 Intel® 最新Performance Acceleration Technology (PAT) 技術
- 支援8埠USB 2.0,高品質6聲道音效晶片及S/PDIF卡
- 內建 Intel® Gigabit 乙太網路連接功能
- 支援 AGP 8X 繪圖介面匯流排及最新的Serial ATA技術
- 全球獨家內建 RAID 1.5, 只需要2顆硬碟就能結合RAID 0的高效能(讀取)與RAID 1的安全性(寫入),傳統至少4顆才做得到
- 玩家超值包: FRONTX & PC TRANSPO



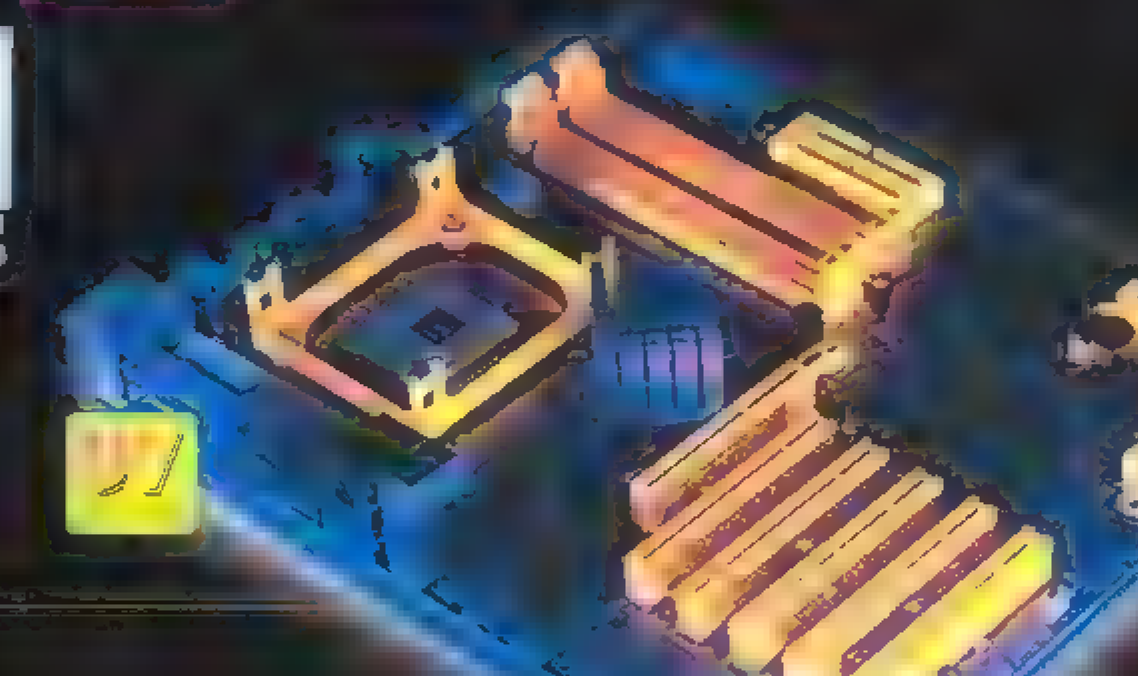












安德烈斯王國

演出人員

最近王國內因為SARS的因素，國民們都顯得十分慌張。其實個人要預防SARS傳染，除了戴口罩、勤量體溫外，儘量減少出入公共場所會是比較好的。看樣子國民們閒暇之餘，只有在家裡多玩玩遊戲囉！幸好最近遊戲的選擇滿多的，大家應該不會太無聊才是。

我的獵人再晃過古城地下墳場，地下監獄，史汀區之後，又回到了金字塔3F了，還是覺得這的怪比較多，單位時間下經驗值較高，加上在弓手時期練的技巧，在這不容易死，所以又繼續背89點的紅水衝等^^

電腦軟體除了遊戲之外，其它的都不好玩，最近老歐就致力於研究新的WINDOWS XP，真是複雜，一點樂趣都沒有。

隨著暑假的來臨，眾多學子也得以有個較長的假期來進行各種休閒活動，所以遊戲廠商們莫不摩拳擦掌，將以強勢的宣傳來推廣自家的產品；雖然SARS的來襲讓整個社會被陰影所籠罩，但本仙人仍設法弄來了不少好玩的試玩光碟及贈品，讓各位國民不出門也能享用最新最好玩的遊戲！另外從本期開始，王國將推出一系列的RO人物收集卡，使此還有遊戲虛擬寶物的活動卡喔，想要獲得這些贈品的玩家，可別錯過了往後的活動喔！

啊！由於最近商場人潮大減，看樣子我們得多多利用網路購物的機制，讓大家在網路上就能買到遊戲才行

小藍胡言亂語新聞快報：

過去的一個月中，相信大家都活在SARS的恐懼當中，而除了要隨時記得戴上口罩及勤洗手之外，保持適當心情的愉悅，也是抵抗SARS最重要的因素之一，而安德烈斯的國民們保持愉快的心情相信都是按時翻閱軟體世界雜誌，而近期內有不肖業者卻惡意的困擾軟體世界，以致造成國民們熱烈的搶購……喂…喂，不要抓我啊！我還沒有講完啊～^^

這個月比較忙，沒啥空閒時間去玩頭文字D，不過我的GC8V也碰到瓶頸，練不太上去^^！，所以又拿又把之前的FC3S拿出來改車，不過習慣了GC8V的四輪驅動，回去開FC3S會有點怪怪的感覺，還要再適應一下^^

尼爾斯

電玩人的每年朝聖的指標展覽E3展結束了！今年展出的遊戲幾乎重點都是放在網路遊戲上面，一面倒的情況，使得小尼真是憂心忡忡，深怕以後沒有好玩的單機遊戲玩了，該怎麼辦？

先手洗到快要破皮的小尼憂鬱留言。

阿雷斯

耶～這幾天我用了很久的電腦終於大更新了，從原來慢到比龜還不如的P-2 300換成了P-4 2.4G的CPU，硬碟容量也一口氣加大成80GB、RAM也加到256MB(還是有點小…)。雖然不是頂級的配備，顯示卡也不是高階品，但是比起原先的卻是有天壤之別，玩網路遊戲也不用再忍受那種龜速，之前真的有股衝動想拿起椅子給砸下去！連像我這麼溫文儒雅的人也都會凶性大發，可見那速度真不是一般人能忍受的了，不行不行，這點小事就衝動起來，可見是我的修行還不夠，是該修身養性的時候了，南無！

很高興看到在網路遊戲充斥的PC GAME世界中，出現了像天下霸圖這樣有豐富內容的單機版遊戲，在這期的遊戲向上委員會中有它的評論喔，主評人是老芋仔，喜歡單機版遊戲的深度型玩家別忘了去看看哦！

我的RO祭司都找不到人組隊，我已經卡在66級很久了耶，結果每次上去不是沒人組就是一直走不動然後就死掉了，很悶耶！不過還是繼續努力中，看到我時別忘了打聲招呼喔！要是我沒回答就一定又睡著了‥



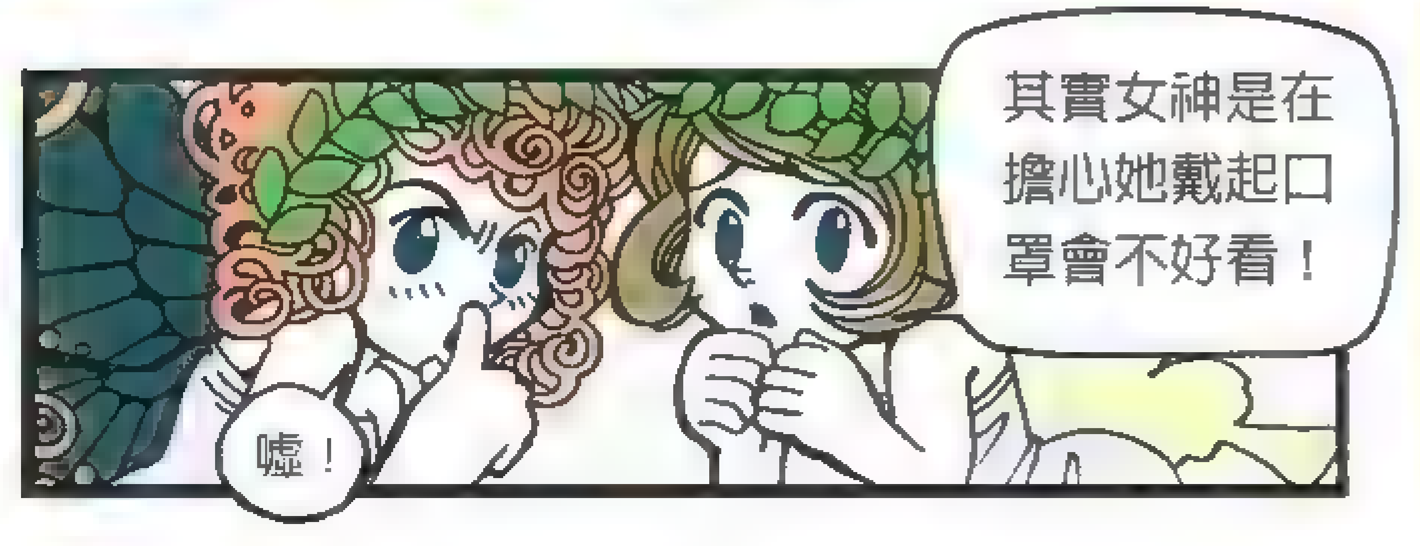
HAWK
BRUTE
雷霆戰隊 就是你
雷霆戰隊限量版內附造型玩偶一個
有兩種不同人物造型可供蒐藏
數量有限 送完為止
雷霆戰隊
BRUTE FORCE
2340年，地球上的50個殖民都不斷遭受猛烈攻擊，人類正步向滅亡。你就是雷霆戰隊，星際軍團中特種菁英部隊，肩負起保衛地球的責任。切記慎選角色，善用半人半機械的狙擊手、好戰的裝甲兵、無聲無息的偵搜兵，及凶猛的變種人，否則6個世界裡超過20項的任務會輕易讓你搞砸。號召1～4人同時進入冒險世界，人類的存亡就操縱在你們手上，祝好運！
ONLY ON XBOX
Microsoft game studios
www.xbox.com/tw
XBOX



廣告神殿等待大家來參拜歐！







廣告森林神殿參拜熱線

愛德琳女神 呂玉琴 advertise@swm.com.tw

劉莉小天使 

kelly@swm.com.tw
高雄專線（07）8151063

珍妮小天使 

jany@swm.com.tw
台北專線 26530566-18



極致的中國幻想，
動人的烽火傳奇。
夏季鉅獻
不同於歷史的全新創意
風舞傳
三國誌異
FUN YOURS
弘煜科技事業股份有限公司
www.fy.com.tw
軟體世界



MP3隨身聽

商務記錄

語言學習

日常記事

課業記錄

USB隨身碟

電話密錄

餵他再多隴不驚！



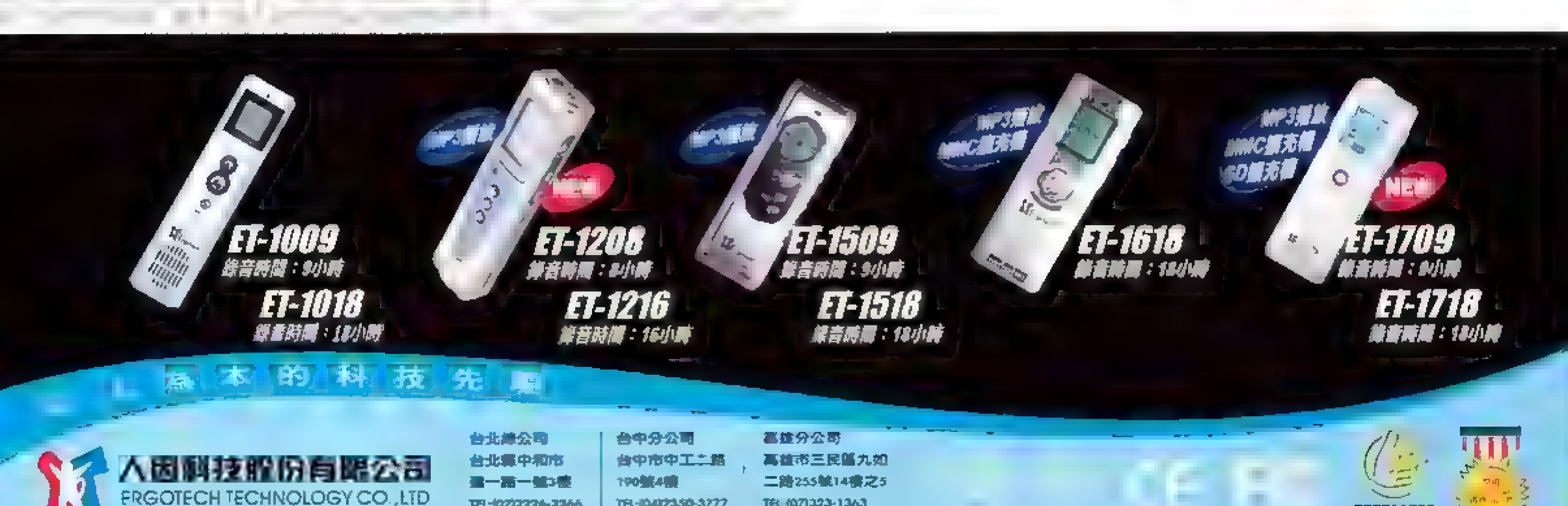


天籟隨身行

Digital 秘錄王 Recorder

人因秘錄王-錄音筆系列商品

完美提供數位錄音機、MP3數位隨身聽、
隨身行動碟、語言學習機、電話密錄機、
數位語音日記等高品質數位化功能交叉組合，
讓您自由選擇最適合自己的秘錄王！




劉備
力拔山兮武將蓋世，
三國霸業破繭呈現
成就三國夢想、體驗雄才武略的壯闊三國史詩
智冠科技股份有限公司

如來神掌

自由體驗如來神掌的七七四十九變！

梵天傳人 龍九州

千歲劍俠 玄姬

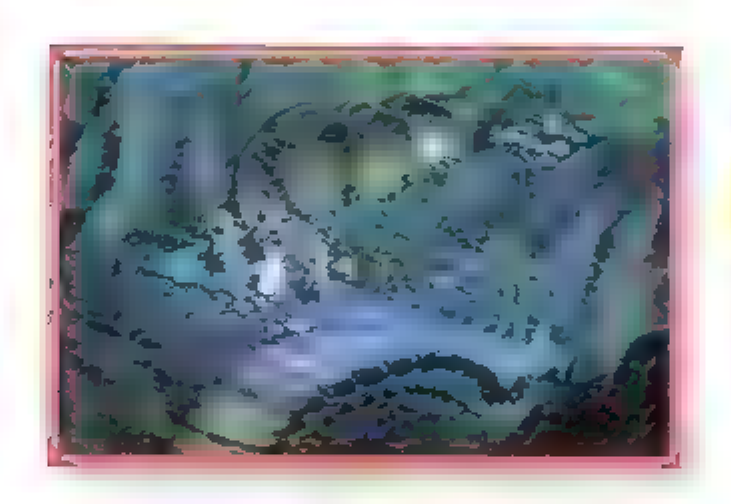
重振單機[illegible]的武林絕學，讓一百人開創一百種的武學新境界！




智冠科技股份有限公司
漫畫大師 黃玉郎原著
武俠漫畫新紀元的最高經典代表作改編
橫跨千年的神拳世界恩怨情仇，宿命爭鬥一次解決！

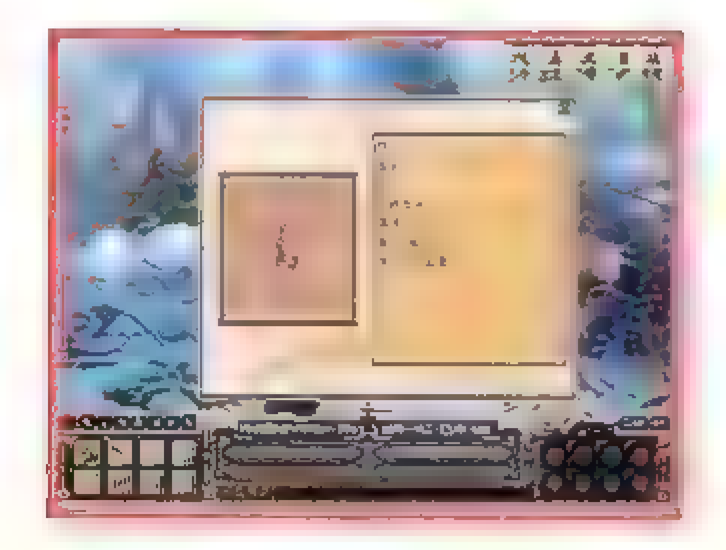


讓您輕輕鬆鬆做大俠
金庸群俠傳 Online
小寶闖情關
Jy.chinesegamer.net
金庸群俠傳資料片



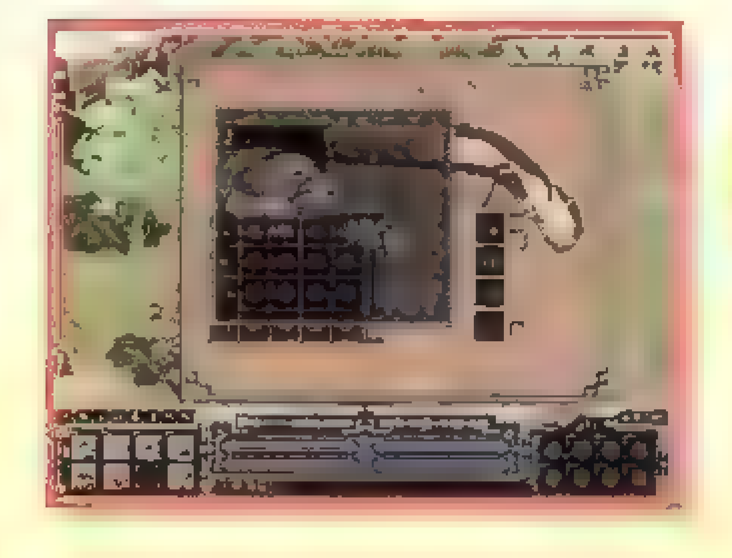
六脈神劍火拚黯然銷魂!!

秘!!隱藏於遊戲中的絕學秘式…
殺人無形、氣勁齊發的「六脈神劍」、銷魂黯然、威力無窮的「黯然銷魂掌」…各式絕學早已流傳武林，然而如何才能解開箇中之秘呢!?



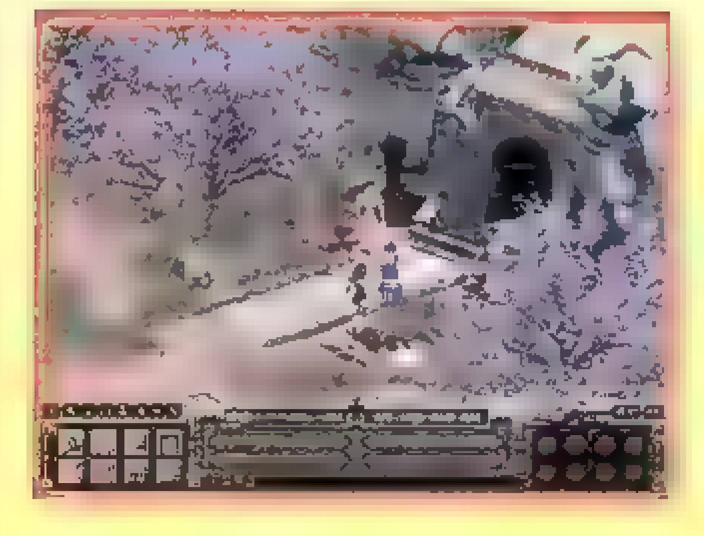
有子相隨萬事足!!

有子如此“父”復何求!!天才般的兒女，只要玩家設定好工作內容，可代替玩家學習技能、工作，讓您勇往直前地朝著大俠之路邁進！省時又省力！



快槍神射決戰武林名宿!!

「麻醉槍」讓人全身麻痺、動彈不得！「瓦斯槍」夾帶劇毒中槍者生命垂危！武林高手人人自危，聰明的你還不快去弄把來玩玩嗎^^?



學海無崖、精益求精!!

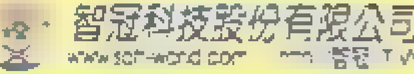
日、月、星三系武防具全部出籠！新食材學點自製！各種寶物自己來！誰才是最夢幻的金庸技能王!?

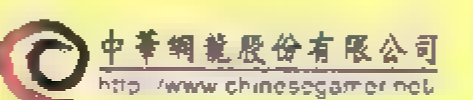


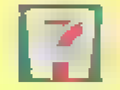
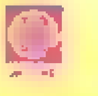


注意事項 遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考

發行   

研發  







全彩雙螢幕設計

4096色的超大螢幕

獨特悅耳的16和弦鈴聲

GPRS行動上網

獨家 包裝內含

好康價：NT$5880元

(※需搭配遠傳門號，並選用VIP888費率)

欲知遊戲、產品及活動詳情，請上www.XG.com.tw網站

及金庸群俠傳Online官網jy.chinesegamer.net查詢

精業公司客服電話：(02)77211107



首次全台限量版預購

快上兔子機專屬www.XG.com.tw網站

預購「闖關雙享包」，XG5D兔子機讓您帶回家！



小寶送真情！

50台金庸專屬

Dynaview LCD-TV

液晶電視要你幸運帶回家！







注意事項　遊戲設定資料及產品包裝內容一切以實際上市內容為主，本廣告提供資料僅供參考！



洛克人X6 中文版電腦遊戲
ROCKMAN X6
EA
CAPCOM



延續10年前的夢想　全新冒險再次讓您感動！
吞食天地
ONLINE
ts.chinesegamer.net
荀彩
^0^
讓我們結伴闖天下
在家靠父母 冒險靠朋友！
注意事項：遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主！


ts.chinesegamer.net
不一樣的歷史
不一樣的三國
建構前所未有的吞食世界！
搶攻貴族新寵第一名～
巴豆妖
智冠科技股份有限公司
中華網龍股份有限公司
http://www.chinesegamer.net



吞食天地Online最為人津津樂道的莫過於遊戲中組隊冒險的樂趣．在遊戲上市之初　我們讓你先行化身為吞食天地裡驍勇善戰的一名大將　並且可以任用遊戲內三名大將　這時候你最想要哪三名當作你的部屬　一同出征去打怪呢？你喜歡正統派　例如：宋仁　宋勇　關羽組成「盔甲武士隊」　還是喜歡幻想浪漫派　例如：玲木麻美　小澤圓．飯島愛組成一隻『AV女優隊』．等等　把你心目中的優質隊伍列出來　我們將會抽出10名　贈送出人人愛不釋手的阿尼USB PC CAMERA



92年5月20日 - 6月10日

92年6月12日於吞食天地Online的網頁上公佈

崴瑞科技 阿尼 USB PC CAMERA　10 名

請將你心目中優質夢幻隊伍的三位人名、隊伍名稱以及原因寫在名信片上，寄回至臺北市南港區南港路三段47巷2號1樓『吞食真心話大冒險』活動小組收

同樣的方式，將你心目中優質夢幻隊伍的三位人名、隊伍名稱以及原因寫在吞食天地Online的網站上

活動小組將會於活動結束之後　共抽出10名幸運兒．贈送阿尼USB PC CAMERA



智冠科技股份有限公司 www.soft-world.com　中華網龍股份有限公司 www.chinesegamer.net

欲知遊戲產品及活動詳情，請上網查詢：

www.spgame.com.tw



非典型線上遊戲

Coming Soon !!











突圍
當陽浴血戰重現
力抵曹將透敵陣
扶危救主獻忠貞！
趙雲
單騎救主
所向披靡
萬夫莫敵趙子龍！



軟體世界
安德烈斯王城
本期有兩個新生擠進了十大人氣排行榜，分別是國內知名研發工坊—光譜所推出的天下霸圖及億泰利所代理的線上遊戲—新天上碑，雖然表現相當不俗，但其風采依然被上期才進榜的《三國志9》所掩蓋了～
上期才新進榜的《三國志9》的實力雖不足以威脅到常勝霸主—《仙境傳說》的地位，但其所向披靡的魅力也依然傲視群GAME，在一片單機遊戲不景氣的情況下，硬是狠狠的殺出一條血路，就連王國內的老編、小尼及小藍也無法阻擋《三國志9》其魅力，紛紛掛著兩個黑眼圈來上班，讓索特王我不抓狂都不行！@@
本期銷售榜可謂風平浪靜，前十名的排行變動的情況不大，倒是有線上遊戲《魔力寶貝》從榜外，一口氣再度回到了第9名的位置，其表現倒也令人刮目相看。而唯一新進榜的新生—《童話》，一樣以可愛甜美的人物造型取勝，本期也來到了第16名，其實力也不容小覷哦！因為目前上市的線上遊戲除了要從市場上那『一堆』的線上遊戲中脫穎而出之外，還要想辦法吸引到國民們的目光，光是想想都覺得已經是非常不容易了！所以《童話》，和即將要在暑假推出的《神甲奇兵》，小藍都支持你們哦！

國民排行榜

■統計日期：4月25日～5月15日





工坊銷售排行榜

■統計日期：4月01日～4月30日

■資料來源：協力商店

















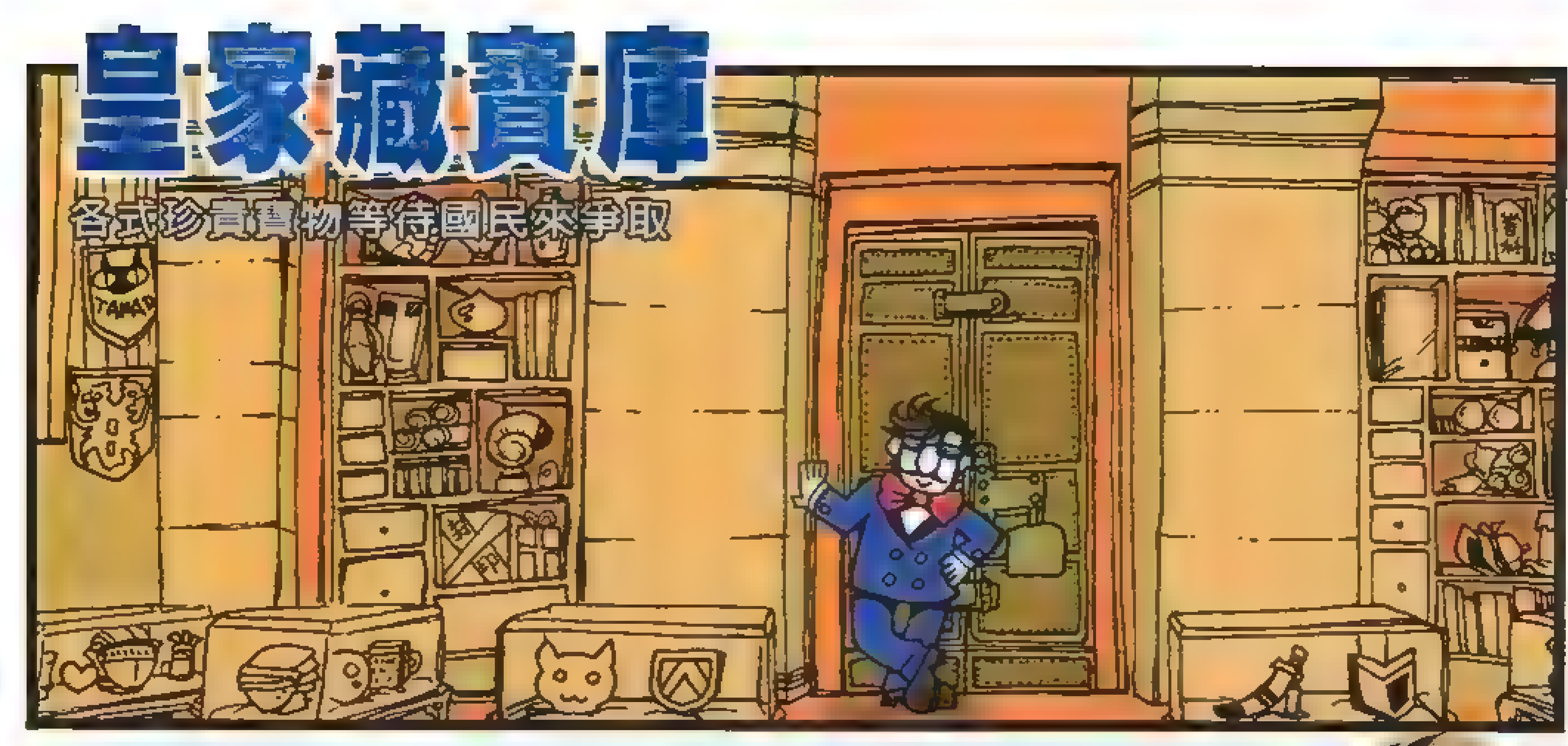


銷售協力商店

北區 書耕電腦 景佳資訊 有樂GAME館 諾貝爾書局 順發3C 光南書局 振森文化 井電腦 創世紀電腦 丸升文化 人人書局 科知資訊 台灣電子3C 資捷資訊 墨匠 金玉堂 世新 永豐

中區 大大書店 亞洲心資訊 益裕資訊 諾貝爾書局 唯軟書局 新世紀書局 墊腳石圖書 新人類圖書城 山民圖書 全亞通

南區 順發3C U23C 錦仁文化廣場 城市漫畫遊戲 墊腳石圖書 哈特資訊 光南書局 日本橋





Sars 好像愈來愈嚴重了喔，有好多大型醫院都拉警報了，也有一些有愛心的醫護人員，不幸殉職了，在此為他們的勇敢與犧牲致上最崇高的敬意，也希望大家能養成勤洗手、量體溫的好習慣。目前雜誌社就是規定一天要量兩次體溫哦~ 因為…要是能早點發現體溫過高，做好隔離的防範工作，就能避免把 Sars 帶給關心你的親朋好友哦~

所以，只要沒有自私的心態，不要發了燒還趴趴走，就能預防 Sars 的蔓延了！請大家用愛來為台灣祈福吧！現在，公布本月的限時兌換贈品………蕾蕾公主心型鏡盒五個！這是到目前為止，老編最滿意的安德烈斯產品哦~很可愛吧！一樣是限量製作的安德烈斯「好物」，各位國民們可以用 50S 限時兌換！請手上有 S 幣的人手腳要快，因為限時兌換 5 個，5 個換完後活動即結束。所以，請在雜誌出刊後，以 Emial 至老編信箱的方式預定兌換，或傳真至 07-8151064 預約兌換，只要寫上「我要以 50S 兌換蕾蕾公主心型鏡盒五個」並註明姓名地址即可，請馬上行動！S 幣妙用無窮，老編在此呼籲大家愛用 S 幣，多多收集 S 幣，謝謝！



老編印　發出日期印　S 幣的十位數序號　鋼印

安德烈斯王國 S 幣兌換 MENU

A1. 台碩 Aspeed　Zeus 電腦

兌換額度

35000S

參考規格
- Intel Pentium 4
- 256MB RAM
- 40GB HD



A2. PlayStation2

兌換額度

12000S



A3. 柯達 DX3700 數位相機

兌換額度

11000S



A4. Palm m125

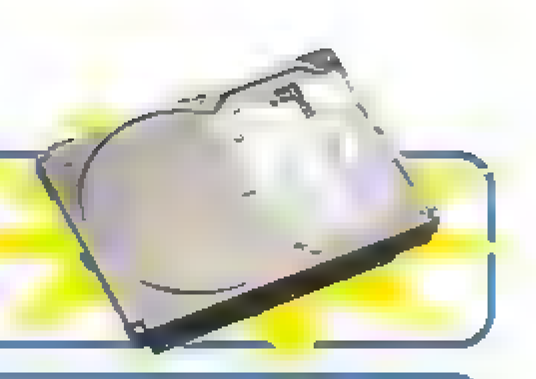
兌換額度

8000S

A5. IBM 60GB 硬碟

兌換額度

4000S







注意事項

1. 電腦或硬體部份會隨新產品的推出更換項目或降低兌換額度。
2. 有限量的贈品(如20名)，兌完為止，兌換前最好先Email給老編確認是否有存貨。老編信箱 Chief@swm.com.tw。
3. 未發行的遊戲可預約兌換，但需等遊戲發行後才能寄出。
4. 手中有s幣者，亦可Email老編建議兌換之贈品，如面紙一包等等。
5. 若S幣序號與他人重覆，暫時無效等待鑑定調查。

本月 安德烈斯國民大獎

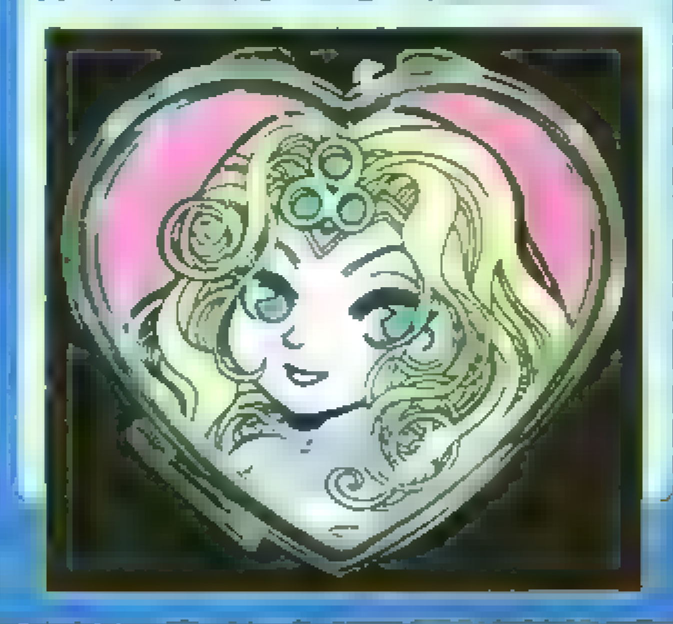
A.蕾蕾公主心型鏡盒 10名

嗯，這可是連老編自己都想要的鏡盒哦！蕾蕾公主可愛的臉龐出現在小巧的鏡盒上，看了就讓人覺得心曠神怡喔～拿到這個要是不寄回函自己來抽獎，你這國民可說是………真正皇天良囉～



B.沙雷納心型鏡盒 10名

老編最喜歡做，畫成的圖案是最貼心的了，因為既有美感又有個性就～女孩們拿了這個鏡盒一定會添不少魅力，而男性可拿這鏡盒去「進貢」女性朋友，也不丟臉呢，快吧，快來索取吧！



C.愛德琳心型鏡盒 10名

老實說，做了蕾蕾和沙雷納的鏡盒，要是不順便做愛德琳女神的，老編可能會被她劈死！！不過另外怕，這個不是寶鏡哦！請放心的把回函寄來吧！！



168期國民大獎 得獎名單公佈

A.人因科技 睛響耳機麥克風組 25名

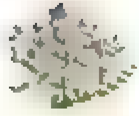
[illegible]	李清鳳	林汎倫	[illegible]	[illegible]
吳姿穎	[illegible]	[illegible]	劉信宏	陳美秀
黃昱欽	江春城	廖竺洧	洪瑩倩	趙可婷
黃聖雯	[illegible]	[illegible]	吳明憲	吳繡玲
何之平	唐宗田	陳昭彥	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	邱議瑋	王揚雄
鄧正夫	李姣瑩	張志斌	[illegible]	[illegible]
[illegible]	方嗣維	張一龍	吳文生	林真儀

B.蕾蕾公主鏡盒（方型）30名

[illegible]	賴鍾瑤	曾元衛	李惠雯	[illegible]	張勝雄
許義彪	[illegible]	[illegible]	[illegible]	胡雙鳳	曾文琴
翁于哲	林瑞賢	謝宜娟	張珊榕	李宗興	[illegible]
廖怡婷	[illegible]	[illegible]	蔡宜學	蘇佳旺	魏子喬
[illegible]	李瑋珽	解亞磬	林信佑	[illegible]	[illegible]
陳緯仁	[illegible]	陳浩榜	[illegible]	陳曉青	江鴻屏
[illegible]	武思朵	[illegible]	張倍誠	陳幼真	
陳文川	彭吉偉	王　瑜	黃昱輝	[illegible]	

獎品規格以實物為準，規格若有變動將另行告知，得獎者須自付贈品稅









◎傑仔 10P/100S

眼神冷酷的小喬



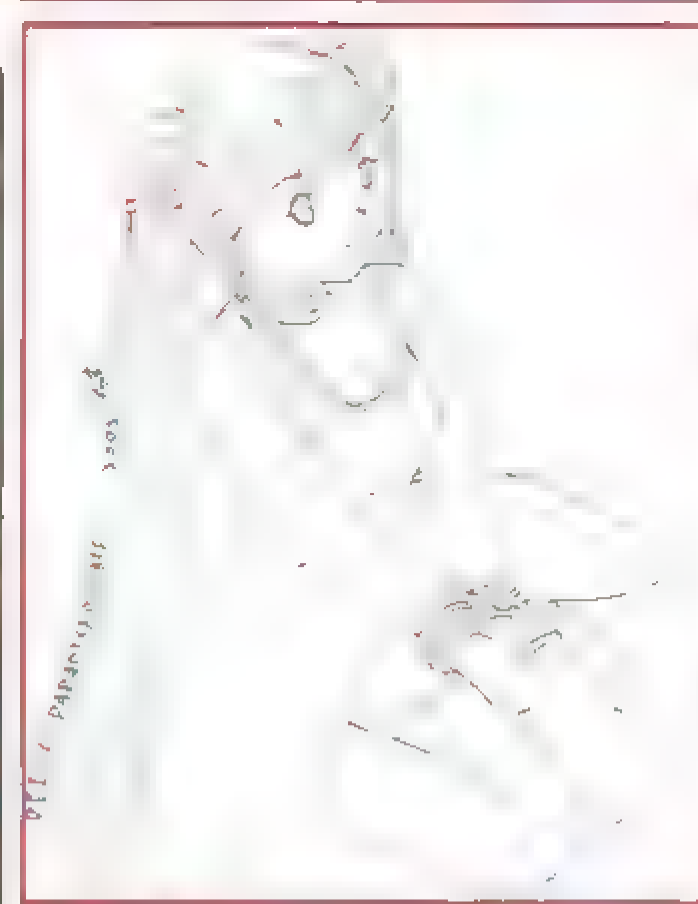
◎小倫 10P/100S

小尼的畫作好像很少在畫室出現 ^^|||



有些讀者在投稿時，並未附上真名，以至於我們這邊無法寄送，以下列出目前未寄發的清單，請這些畫師們趕快附上自己確實真名及地址，以"皇家畫室S幣索取"為標題，mail至spitz@unochina.com或郵寄明信片到高雄郵政18-69號信箱，否則將無法領到屬於自己的S幣歐。

159期：初雲,水藍色の橘子,修依,Alien
160期：Tian,柳生絮
161期：吃米的蟲,虹君,蟑螂,紫嵐
162期：楓,嵐
163期：Charlotte,David鐸
164期：Derekm
165期：小僕
166期：嵐　167期：羽





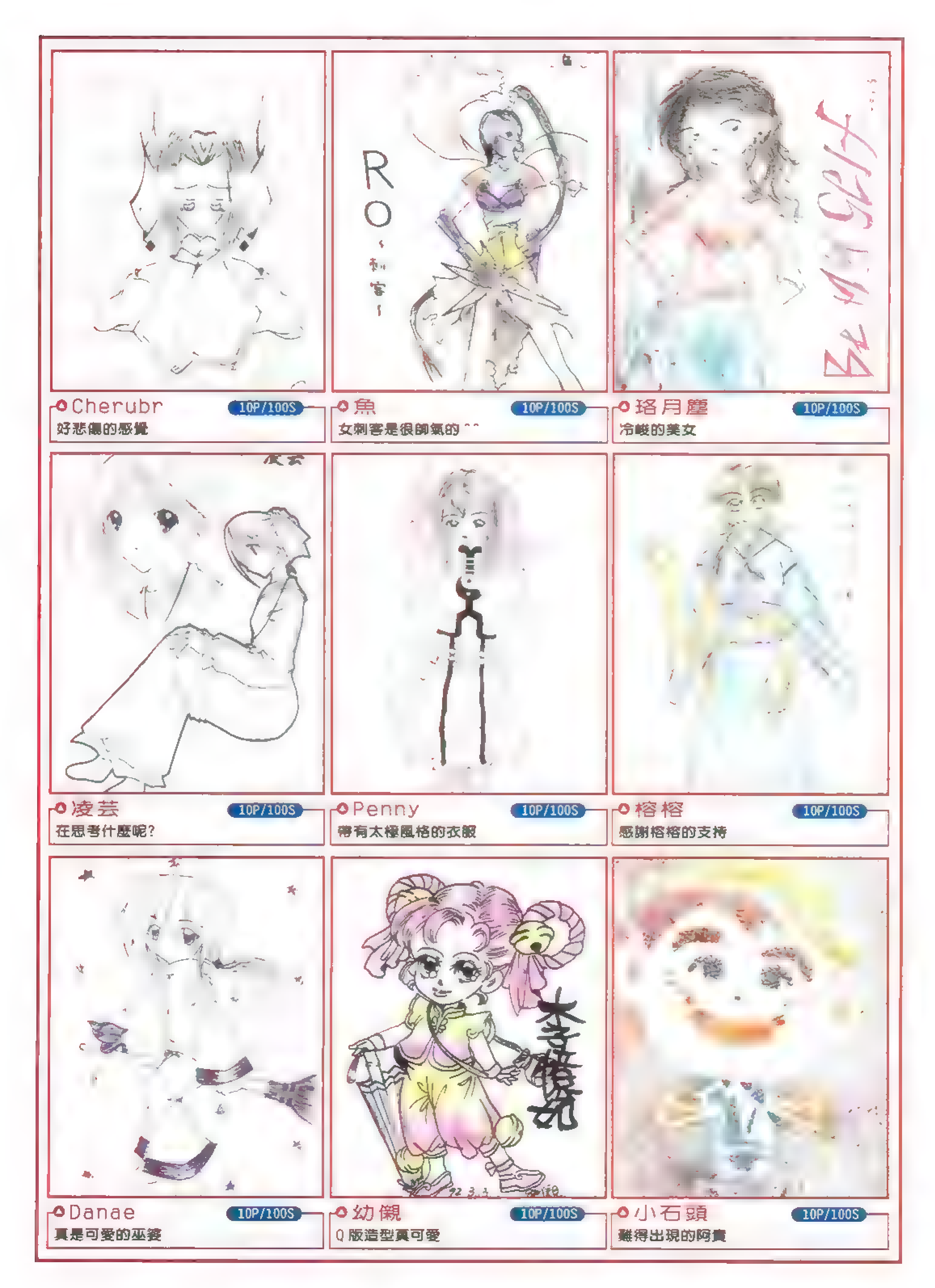
◎天堂羽 10P/100S

這樣的坐姿蠻可愛的 ^^



◎小真 10P/100S

夢幻感十足的畫喔



RO
刺客
Cherubr
10P/100S
好悲傷的感覺
魚
10P/100S
女刺客是很帥氣的^^
珞月塵
10P/100S
冷峻的美女
凌芸
10P/100S
在思考什麼呢?
Penny
10P/100S
帶有太極風格的衣服
榕榕
10P/100S
感謝榕榕的支持
Danae
10P/100S
真是可愛的巫婆
幼儭
10P/100S
Q版造型真可愛
小石頭
10P/100S
難得出現的阿貴



Gisella 10P/100S
10P/100S
10P/100S
10P/100S
10P/100S
10P/100S
10P/100S
ZERO 10P/100S
RO
幻想鏡子 15P/150S
有時覺得當狗真是幸福 ^^|||
online 15P/150S
RO 的寵物系統應該要設定坐下時，可以將寵物抱起來 ^^



翼熾 5P/50S

Sarah 5P/50S

5P/50S

5P/50S

5P/50S

5P/50S

5P/50S

5P/50S

JS 5P/50S

5P/50S

15P/150S
這次畫的賽留斯應該也是原創的吧

Jen 10P/100S
RO的兔耳頭飾實在很可愛^^



戲谷麻將館V1.0加碼篇上市 田麗兔女郎性感代言

第一幕

話說小喬才在昨夜和網路牌友們拼戰了一整夜，今天就頂著黑眼圈來到戲谷麻將館V1.0加碼篇的上市記者會，看看新的戲谷麻將館有什麼好康的了！果不其然一進入會場就看到三個穿著紅旗袍的辣妹，拿著新上市的戲谷麻將包拍著照呢！第三波資訊總經理周鐵武表示，全國最多人玩的戲谷麻將館本著求新求變、帶給玩家最舒適麻將享受的精神，不僅在遊戲內容上增添許多豐富的玩法，在宣傳上更請到大美女田麗拍攝廣告，並且和大潤發賣場合作，舉辦「田麗見面會」及為期三週「辣妹銷售員」活動。田麗將在5月31日到大潤發內湖二店與民眾玩麻將，獲勝者就可得到電視、冰箱、音響、DVD、烤箱、腳踏車、帳棚、消毒水等價值5萬元的防SARS系列商品。另外，六月前三週的週末，特別安排穿著性感旗袍的「辣妹銷售員」在大潤發四大分店與民眾玩麻將，跟辣妹買戲谷麻將館還可以凹贈品。看來這下子喜歡戲谷麻將館的玩家們有福了喔！

現場的辣妹們將進駐大潤發陪你玩麻將喔！

以田麗為封面的麻將包，定會有許多人收藏。



第二幕

現場舞獅的表演與田麗的美麗相互輝應！

田麗在現場試玩電腦拍照，好身材呼之欲出。

奇蹟online

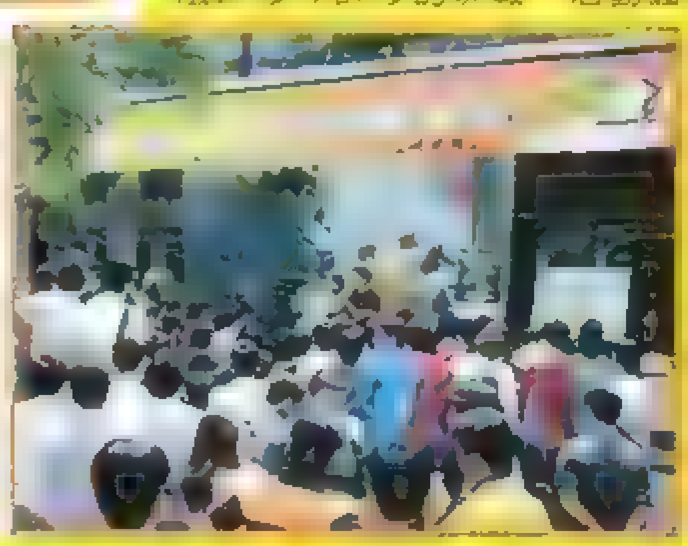
第一幕



近來由於SARS的影響，許多的活動也就順理成章的移到戶外舉行，雖然這樣比較安全，不過這頂著大太陽在戶外奔波，可也真把小編給累壞了！這兩日舉辦的奇蹟生命體驗包首賣會，不僅陽光普照，而且參與的人又多，還真是讓人覺得佩服這些熱情的玩家呢！首先在台北舉辦的第一天首賣會，活動還沒開始就有一堆人在現場排隊，還聽說有人在凌晨2、30分就來的呢！真是令人感動呢！在現場除了讓玩家觀看奇蹟最新開放的地圖之外，還有奇蹟遊戲現場問答、奇蹟BINGO樂透透、道具合成心裝心得交流等活動，首賣兼網聚，讓許多玩家彼此交換一下完遊戲的心得，還真是不錯。

第二幕

第二天在高雄的蘋果星球網咖持續舉辦首賣活動，只見陽光更唯毒辣的高雄市唯有吸引更多人來到，可見奇蹟的魅力真是無窮啊！高雄場由於地利之便，見是有玩家在前一夜就徹夜包台，深怕自己錯過前500名的名額，直到發號碼牌的那一刻才放下心來。不過沒在前500名中的玩家也不差，在現場和台北一樣，透過奇蹟遊戲Q&A、奇蹟Bingo樂透透也搶得不少祝寶、靈寶、海報等獎品，匠串銳遊戲總局也不吝嗇，一再應玩家要求加送許多獎品，讓玩家High到最高點！另外，玩家們也藉由傳裝心得的分享，得到了寶貴的小秘訣，讓玩遊戲時多了許多的挑戰，活動圓滿結束後，已有許多玩家及網咖老闆紛紛詢問生命體驗包的相關消息，因思銳遊戲總局表示，生命體驗包將會在5月中旬於全省網咖限量鋪貨，屆時，想必會掀起一陣搶購風。



大宇資訊15週年慶

第一幕

國內第一家自製研發遊戲公司「大宇資訊」，自1988年4月27日成立已屆滿15週年，為了與玩家共同迎接15週年的到來，大宇資訊不僅有單機遊戲 [illegible] 16張麻將3》、《仙劍奇俠傳2》的特賣，[illegible] 線上遊戲 [illegible] 寶貝》、《軒轅劍網路版》、《[illegible] 幻想》[illegible] 有多重特賣活動喔！大宇並且舉辦15週年慶記者會，[illegible] 一番，一踏入會場，除了最近參加活動必定要的量體溫、戴口罩外，在會場內馬上看到大宇資訊近年來的得獎獎項和各遊戲看板，尤其是那些遊戲看板還真是讓小編愛不釋手呢！現場只展示不販賣，要不然，小編的荷包可要大失血了呢！



第二幕



緊接著現場當然還要有熱舞表演，身穿中國服飾的帥哥辣妹們賣力的表演下，著實讓大家覺得大宇多年來在華語遊戲市場還真是表現的熱情澎湃呢！接下來大宇的李永進總經理，也懷著愉快的心情上台，為大家介紹一下大宇多年來的發展歷程以及往後的佈局，不論在單機遊戲或者是網路遊戲都會有全盤的計畫，當然最終就是以打造華人迪士尼為目標喔！記者會最後，許多大宇出品的遊戲人物忽然出現在台上？原來是熱情支持的玩家COSPLAY的表演啦。真是嚇了小編一大跳呢！





世紀神話再延續

《神話世紀》資料片《泰坦巨人》

NEWS

Ensemble Studios公佈了他們著名的電腦即時戰略遊戲《神話世紀》的資料片《泰坦巨人》(Age of Mythology: The Titans)

資料片最大的更新在於在原有3個文明希臘、埃及和北歐神話的基礎上，加入了第4個文明——Atlanteans。玩家在遊戲裏可以召喚各種巨人幫助自己的勢力戰勝敵人，其他更新內容還包括有12種新的神力、18種人類單位及10種神族單位，劇情也增加了12個。

資料片還對Ensemble Studios出品的戰略遊戲系列(包括世紀帝國)的標誌特色作了強化：豐富的商業貿易模式、大規模的軍團戰鬥、高超的人工智慧、隨機地圖、直觀的遊戲操作、在細節上的極其注意等等



軟體與硬體的完美結合

顯示卡晶片大廠Nvidia和EA 展開全面合作

顯示卡晶片大廠Nvidia宣佈他們已經和著名遊戲發行商EA公司簽定了合作聯盟協定，將會在開發和市場方面和EA Games及EA Sports的品牌產品展開全面的合作

根據該項協定，Nvidia的硬體將成為EA遊戲首選的PC顯示卡平臺，EA的開發團隊使用的電腦都將會裝上Nvidia顯示卡進行遊戲製作工作。EA技術部門的主管Scott Cronce表示：「EA對於能繼續和NVIDIA發展長期的合作關係感到非常興奮，NVIDIA高質量的顯示卡將會幫助我們提高遊戲的畫面質量並為大家製作更好的遊戲內容。」

nVIDIA

Nvidia也會將EA的遊戲軟體獨家作為他們的顯示卡OEM夾帶版的產品，其市場主管Dan Vivoli發言表示：「EA在遊戲製作方面有著非常好的口碑，他們的產品適合各年齡層的玩家——包括專業玩家和偶爾玩玩遊戲的一般消費者。在他們的工作室裏全面使用NVIDIA的硬體，EA將能給予他們的3D美工和程式設計師更多的創造性，我們的FX系列顯示晶片將會把家庭電腦圖像技術帶入一個新紀元，而EA和我們達成的協定將會幫助我們達成這一目標。」

行動卡通套件

GBA影片播放週邊

Pocket PC Films是全球知名的掌上型多媒體週邊發行商。近日該公司宣佈了其對應GBA的最新週邊。透過該週邊，玩家可以真正實現在GBA上看電影、聽MP3的夢想



這款名為Pocket Pix的最新週邊同樣設計成GBA插卡的模樣，而其最具突破的就是最新壓縮技術。這種技術可容許玩家們在一張標準64MB SD卡上燒錄75分鐘的影片。該卡帶上備有SD多媒體插槽，另外還備有立體聲耳機、一個免費電影樣本、下載其他免費電影的密碼以及USB接線等。

Pocket Pix卡帶將於五月E3大展正式亮相，而在之後就將開始發售。目前該設備的暫定價格為59.95美元。整套產品包括Pocket Pix卡帶一張、USB連接線、SD卡、一張CD-ROM(包括一部免費影片以及可從該公司網站上免費下載電影的密碼)，另外還將發售不包括SD卡的單卡帶，售價39.95美元。附帶一提的是，該公司官網上每個月都將有大量新電影更新供玩家下載。

NEWS NEWS

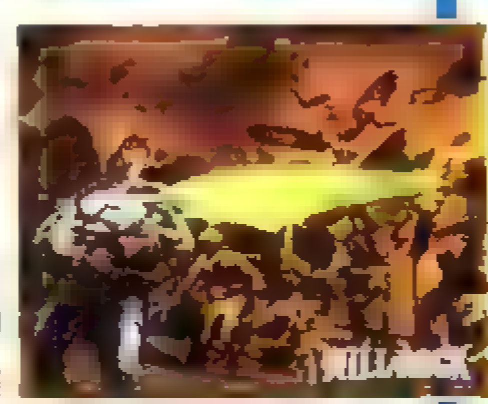


安德烈斯王國
漫畫單行本 1
THIS SUMMER
YOU WILL NEED SOMETHING
REALLY COOL!!
INCLUDING OVER 100 PAGES OF FULL COLOR CARTOON DRAWING
DRAMATIC, TOUCHING STORY AND SUPER COOL VISION.
安德烈斯王國
The Endless Kingdom
1 NOBODY CAN REMEBER THE HERO 6月底預定
智冠科技股份有限公司
PAMA COMIC STUDIO
NT150 元

第一款完全支援DirectX9的遊戲

《Will Rock》悄然問世

由Ubi Soft發行，來自俄羅斯遊戲工作室Saber Interactive的全新遊戲作品《Will Rock》。在遊戲中玩家每前進一步都必須應付成群結隊的來自希臘神話的各種怪物的圍攻，不僅有牛頭人身怪、人首馬身怪，甚至還有兩個脾氣暴躁的希臘神——赫菲斯托斯和宙斯，他們將成為玩家前進的障礙。



開發小組開發出一套能夠生成一些變形幾何效果的3D引擎，並在遊戲中加以靈活運用，使遊戲中被不同的武器所擊中的怪物或是身體變形，或是身體收縮，或是身體膨脹，直至爆炸……總之是會有各種各樣不同的死法。雖然在玩家剛進入寺廟時可以用來防身的工具只有一隻口徑為9mm的手槍和一隻鐵錘，但隨後而來的、數之不盡的新鮮玩意必定讓你大開眼界！

該遊戲也明白指出不支援以下顯示卡

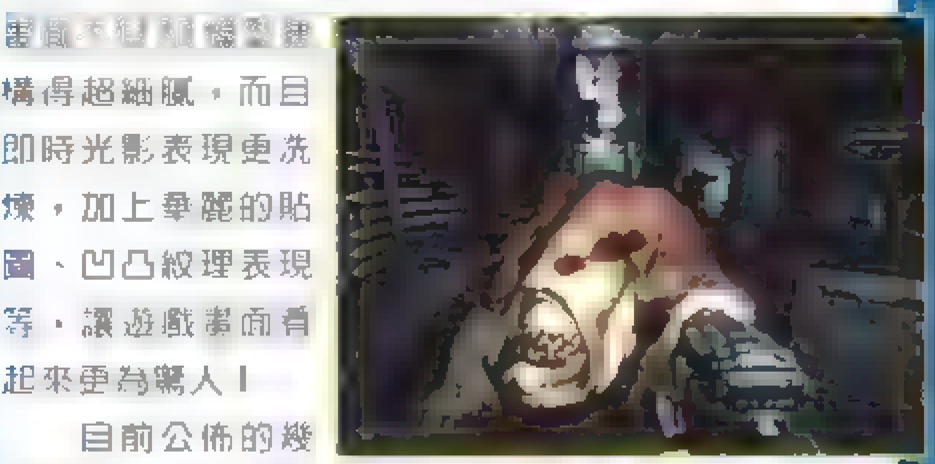
Kyro Kyro II
Nvidia TNT series
ATI Rage series and earlier cards
SiS Graphics Chips/Cards
Intel Graphics Chips/Cards
Matrox [illegible] and Matrox [illegible]

第一人稱射擊始祖級大作

毀滅戰士3（Doom3）即將面世

去年美國E3展，ID Software公司全力開發的超級大作《毀滅戰士3（Doom3）》震撼遊戲界，不但被評選為『2002年E3最佳遊戲』，而《毀滅戰士3》的超高級畫面表現甚至被評選為未來3D遊戲的新指標，重要性可見一般

今年的E3展又快到了，經過一年來的養精蓄銳，《毀滅戰士3》的表現又更炫了，而ID Software日前也公佈多張最新《毀滅戰士3》遊戲畫面，不但可以看出遊戲畫面的進步，暴力血腥程度也更誇張。這幾張新畫面不但將模型建構得超細膩，而且即時光影表現更洗煉，加上華麗的貼圖、凹凸紋理表現等，讓遊戲畫面看起來更為驚人！



目前公佈的幾張畫面，恐怖僵屍以電鋸瘋狂砍殺，現場血跡斑斑斷肢殘臂讓人不寒而慄，這個《毀滅戰士3》的血腥恐怖程度可說是歷來之最！！

未上市、先轟動

Blizzard公佈《魔獸世界》最新遊戲消息

Blizzard在其官方網站上正式宣佈，夜之精靈(Night Elves)一族將在他們的網路RPG《魔獸世界(world of Warcraft)》裡作為可選用的種族登場。



《魔獸世界》是玩家們垂涎已久的網路遊戲了。該作故事發生在《魔獸爭霸III》世界，時間為"魔獸3"數年之後。原作中經典種族如人類、半獸人、精靈、矮人、夜之精靈等都將以細膩的3D姿態登場。每個種族都有獨特的歷史發展與故事，以不同種族進行遊戲就會有完全不同的故事發展，每個種族間也有不同的利害關係。透過與不同種族的對立、合作，遊戲將展現充滿互動性的"魔獸世界"世界。



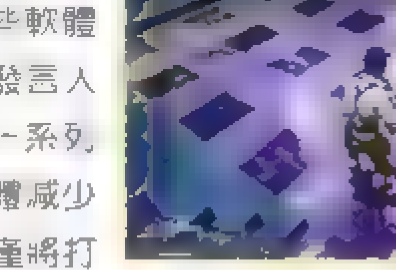
而為了配合此一宣佈，Blizzard還放出了一系列的遊戲畫面，向玩家們展示了這個色彩艷麗種族的風貌。

盜版猖獗

遊戲產業損失百億美元

澳大利亞商務軟體協會BSAA近日發佈了其最新研究報告。該報告主要集中於全球日益猖狂的盜版軟體業。據稱如果該地區視頻遊戲及商務軟體盜版降低10%，則將會增加1000個就業機會。如果在2006年之前盜版可以大幅減少，遊戲產業收入將從260億美元提高到370億美元。

澳大利亞的軟體盜版情況可以說是相當嚴重，該國有27%的軟體為盜版。雖然跟未開發或開發中國家相比可算是極低，但在已開發中國家可說是相當高了。而其在電視遊樂遊戲軟體方面的盜版情況更加嚴重，該國有60%的遊戲軟體為盜版。

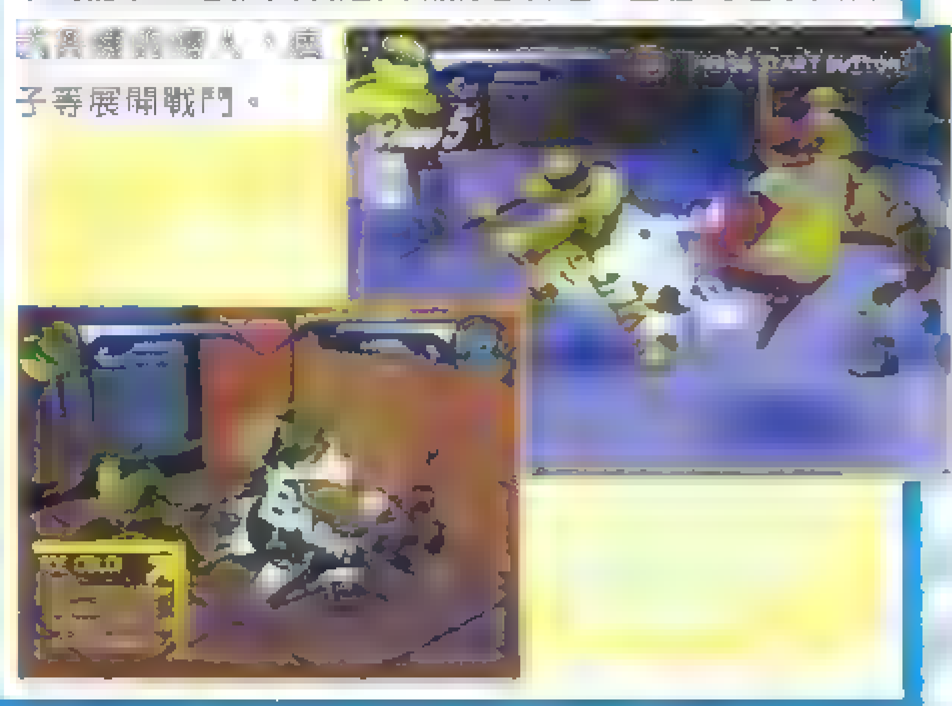


目前這份研究報告得到了包括微軟在內的一些軟體機構的支援。BSAA發言人稱，該組織將會採取一系列行動，以使其盜版軟體減少10%以上。該組織不僅將打擊盜版發行商，還將嚴懲使用盜版軟體的公司。目前該機構已經公佈了5000美元的懸賞，一旦有職員向政府部門舉報其所屬公司使用盜版軟體，就可以獲得這筆獎金。

兔子別福路

由KONAMI預定於2003年10月底11月初推出，以知名漫畫、卡通角色『忍者龜』為主題的最新作動作遊戲《Teenage Mutant Ninja》，遊戲預定將會跨PS2、NGC、GBA、PC等平台推出，玩家在遊戲中將扮演熟悉的四名超人氣的忍者龜，並在街道上與各[illegible]子等展開戰鬥。



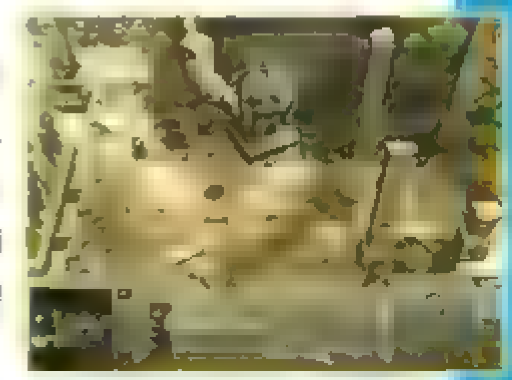


《魔戒》風潮持續不斷

美國Black Label Games公司繼上周公佈開發的跨三臺主機的動作RPG《魔戒(The Treason of Isengard)》之後，日前又公佈了以《魔戒》為題材改編的電腦3D即時戰略遊戲《魔戒戰爭(The Lord of the Rings：War of the Ring)》，以即時戰略遊戲的角度看待這部奇幻文學大作。

這款《魔戒戰爭》遊戲將以《魔戒》小說的完整內容為主軸，範圍函蓋電影《魔戒》第一集至第二集，從魔君索倫的興起、魔戒戰爭…等一直到電影中曾出現的聖盔谷戰役、雙塔戰爭…等，讓玩家以即時戰略遊戲的思考方式，控制包含人類、精靈、矮人、樹人…等種族，與黑暗的半獸人、戒靈展開慘烈戰鬥。

如果不想扮演正義的一方當然也可以，遊戲中還可以讓玩家扮演反派的魔王軍，率領獸人大軍襲擊人類，以黑暗勢力席捲中土世界。



此外遊戲也支援多人連線，讓玩家可以分別選擇人類、精靈、矮人、獸人…等不同勢力，為了爭奪「至尊魔戒」而展開慘烈戰役，提供完全不同的樂趣喔！

繼承Carmack的「遺志」？

自完成《重返德軍總部》之後，似乎較少聽見該遊戲製作小組Gray Matter Studios的動靜。近日發行商Activision宣佈，Gray Matter正製作一款全新的FPS作品，名叫《Trinity》。假如你記性好的話，「Trinity」這個名字或許有點「耳熟」。當年id Software在正式公佈《Quake3 Arena》之前，曾有消息指出John Carmack的下一個開發計劃便叫做《Trinity》。Gray Matter是否繼承Carmack的「遺志」？暫未可知。



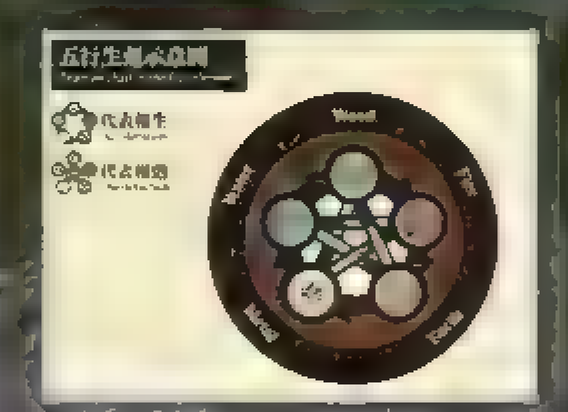
《Trinity》的時代背景為2013年，一場大瘟疫幾乎把新奧爾良毀於一旦。玩家將飾演Nightstalker，一個經過生化科技強化的輔警，任務是找出病毒的來源。Nightstalker有一身特異功能，包括Flash(以超高速移動、跳躍、奔跑和作戰)、FlashTime(做出各種高難度動作，閃避敵人的攻擊)、透視眼等。PC版由Gray Matter操刀，而Xbox版則交由Vicarious Visions負責。遊戲預計在2004年推出。

亂世用重典？！

線上遊戲業者正式對使用外掛程式的玩家開戰了，被法官判定違法的玩家，最高將被處以3年有期徒刑，不過外掛程式中還分違法與不違法，這都需視外掛程式種類與是否有入侵主機行為而定。

行政院刑法修正草案中已新增「妨害電腦使用罪」，過去使用或撰寫外掛程式者都以「詐欺罪」做為移送依據，但在經過這個刑法的修正後，刑法第360條草案內的凡干擾電腦程式或相關設備者(使用外掛程式就屬此行為)，將被處以3年以下有期徒刑、得並科10萬元以下罰金，而入侵他人電腦者也可依刑法新增358條，處以3年以下有期徒刑。

至於「外掛程式」的定義也分為3種。第一是外掛程式具有入侵主機伺服器竄改資料的駭客行為，使用這種偷改電磁紀錄的行為，就被認定為明顯的外掛程式。第二種是自動練功加速程式，這種加速類程式會縮短使用者練功時間，明顯造成遊戲的不公平，以致遊戲業者商譽受損，所以也可能會被認定違法。最後一種則自動練功程式(單純的機器人程式)，使用者只是將自己的操作工作交由電腦自動執行，並沒有影響其他玩家權益，而且修正內容在用戶端，因此觸法可能性低。


代表相生
代表相剋
Wood
Fire
Earth
Metal

吸血鬼大車拼

吸血鬼暗夜復仇者之血族

Vampire：The Masquerade Bloodlines

早先以吸血鬼為題材的RPG《吸血鬼：暗夜復仇者(vampire：The Masquerade)》Activision日前表示，已找來Arcanum合作推出該遊戲的續集《Vampire：The Masquerade Bloodlines（血族）》。遊戲將採用《Half-life》的全新「Source」立體引擎來開發，借此把RPG和FPS完美結合起來。

遊戲中將出現七大吸血種族，各有其不同的異能，例如超越常人的力量和速度、隱形、控制思想等。玩家將飾演其中一族的吸血鬼，隨著經驗不斷累積，你的異能將越來越多和強大。



雖然遊戲著重RPG元素，但仍少不了刺激的FPS動作場面。玩家可選擇的武器包括狙擊槍、輕機槍、噴火槍、木樁槍（專門對付吸血鬼）等等，而對手則包括專門獵殺吸血鬼的人類、食屍怪、人狼、敵對吸血種族。該遊戲預計會在明年推出。

線上人生任你遊

模擬市民2 將於2004年初推出

ectronic Arts表示，他們大賣特賣的電腦模擬遊戲《模擬市民（The Sims)》的續集《模擬市民2（The Sims 2)》已在開發中。

《模擬市民》推出後以其自由的遊戲方式大受歡迎，其後推出的幾款資料片也大賣特賣，長期佔據北美地區電腦遊戲銷售榜前幾名的位置。《模擬市民2》仍由一代的開發小組Maxis負責開發，將會在即將舉行的2003 E3上展出，預定2004年初發售。

據官方目前公佈的部分資料，《模擬市民2》的最大特點當屬玩家角色的DNA將能被遺傳給下一代，「這樣將會增加角色間的聯系和他們的模擬生涯」，據Maxis的遊戲策劃部門主管表示，角色的主要身體特徵也會遺傳給他們的兒女。玩家可以通過在他們的角色面臨各個『人生的關鍵時刻』時作出不同的選擇，改變其自身的未來。



在二代中角色間的反應更密切，關係也更複雜，角色們能分出家人或朋友、一般友誼和愛意，從而作出不同的反應。

魔戒風潮再起

魔戒三部曲：王者再臨

最新遊戲內容揭曉

Electronic Arts目前正緊鑼密鼓地製作《魔戒三部曲：王者再臨（The Lord of the Rings：The Return of the King)》，該遊戲的開發者仍然是《魔戒二部曲：雙城奇謀》的原班人馬。《The Return of the King》是魔戒小說三部曲中的最後一部，這款遊戲將於今年秋天推出PS2、NGC、PC、XBOX等版本。

此款動作冒險遊戲將重現電影中的諸多經典鏡頭，並提供全新的多人合作遊戲模式。《魔戒三部曲：王者再臨》是否有更多《雙城奇謀》中所沒有的特色，而《雙城奇謀》裡又有多少精彩要素會在《魔戒三部曲：王者再臨》中重現？製作人Neil Young～此人曾參與《雙城奇謀》、《Majestic》、《網路亂世紀》及《銀河飛將》的製作。

其透露《魔戒三部曲：王者再臨》更加強調動作成分，冒險部分相形縮小，經驗值貨幣化的系統將在本作中得到保留，人物角色之間也將有更明顯的區別。遊戲中玩家可扮演魔法師甘道夫、騎士亞拉崗、精靈弓箭手勒苟拉斯、矮人戰士金靂、哈比人佛羅多和薩姆等膾炙人口的角色。

哈利波特又來了！

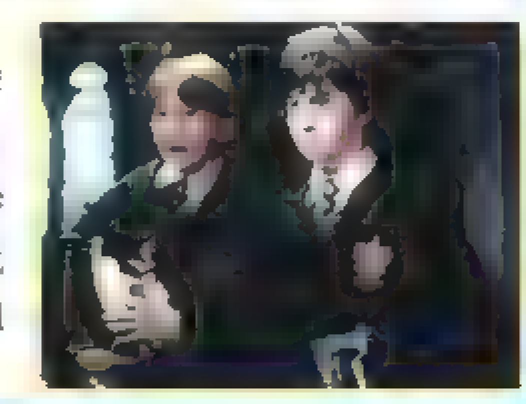
哈利波特 魁地奇世界盃

Harry Potter：Quidditch World Cup

繼《魔戒三部曲》之後，美商藝電EA又再度公佈一款不管是電影、小說、遊戲等各方面都相當受到玩家喜愛的人氣大作《哈利波特》系列最新運動遊戲～《哈利波特：魁地奇世界盃（Harry Potter：Quidditch World Cup)》。

這款遊戲預定將由EA英國製作小組開發製作，遊戲中將以《哈利波特》中備受玩家喜愛的魔法運動比賽「魁地奇（Quidditch)」主題，規則等內容也都將以小說原著為基礎，而且遊戲中除了單人模式外也加入多人模式，讓玩家可以與朋友一起同樂。

遊戲中玩家可以自霍格華茲魔法學校裏的Gryffindor、Ravenclaw、Hufflepuff與Slytherin四個學院中任選其一來組隊比賽。目前這款遊戲預定將會跨Xbox、PS2、NGC、GBA以及PC等平臺推出，並於今年年底發售，同時也會參加今年E3展出，讓玩家來打一場熱鬧的「魁地奇」世界大賽。

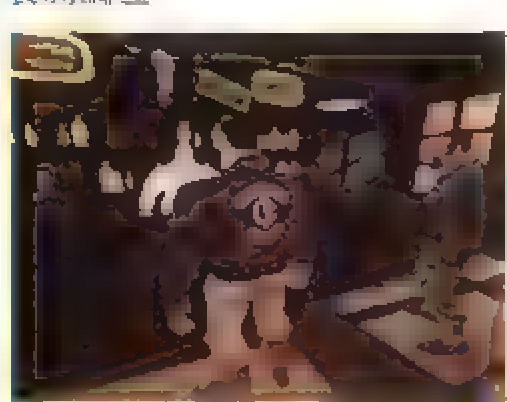


LucasArts 的第五件祕密武器

動作冒險遊戲《極速天龍：地獄之輪》遊戲畫面[illegible]！

LucasArts 公佈了一款他們預定在 E3 展出的第五件祕密武器《極速天龍：地獄之輪（Full Throttle Hell on Wheels）》的細節消息。該遊戲是 PC 冒險遊戲《極速天龍》的續作，在此一動作冒險遊戲中，玩家將扮演飛車黨老大，其所在的城鎮正面臨毀滅，所以玩家將開始展開調查。





調查過程中，將會遇到對手幫派「獵犬」和其他各式各樣的角色。遊戲中包含了煉油廠、廢物堆放場、飛機廢棄場等地點。戰鬥時玩家可使用主角的鐵拳以及椅子、酒瓶、球杆、鐵鍬、吉他等武器。《極速天龍：地獄之輪》目前計劃將於年底時於 PS2、Xbox 和 PC 等平台上發售。

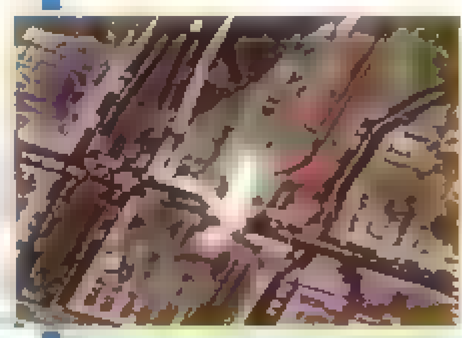
重建你心中的烏托邦

《模擬城市 4》最新資料片《Rush Hour（尖峰時刻）》公佈！

EA和Maxis日前表示，他們將在 2003 年秋天推出《模擬城市 4（Simcity 4）》的最新資料片《Rush Hour（尖峰時刻）》。從《模擬城市》到《模擬城市 4：尖峰時刻》，遊戲最主要的特色是：玩家們將挑戰終極的關卡完全管理自己的城市運輸，控制公路、地鐵、航空、水運及汽車等多種交通運輸通道。《模擬城市 4：尖峰時刻》將在 5 月 13 日召開的 E3 展上初次亮相，而上市則要等到 2003 年秋天。



交通運輸就好比城市的生命動脈，也是擺在《模擬城市 4》FANS 們前面的一個新的挑戰。Maxis 的遊戲產品負責人Lucy Bradshaw說道：「在資料片裡，玩家將為創造和管理終極城市交通的烏托邦而感到興奮。」



掌管城市的交通運輸是一件多麼讓人高興的事情啊！玩家可以制訂各種城市建設計劃，比如：創建波士頓的火車運輸網，拓寬紐約的大街，甚至修建舊金山的拆纜車行道

FPS 王者續作

《戰慄時空 2（Half-Life 2）》

讓玩家等待已久的遊戲《戰慄時空2（Half Life 2）》終於有消息了，這是一款讓人極度期待的FPS 遊戲，其前作的資料片之一《絕對武力（CS）》已經創造了一個FPS 遊戲的神話。



《戰慄時空2（Half-Life 2）》故事發生在17號城，一個虛構的東歐城市，這裡突然遭到大批威爾斯科幻小說裡那種長腿外星人的進攻，Valve 對具體的故事情節守口如瓶，不過從畫面看來，應該是非常值得期待的。



真實呈現足球精髓

EA 和國際足協技術顧問合作開發《FIFA Football 2004》

Electronic Arts，世界著名遊戲大廠商，宣佈將和國際足協（FIFA）技術委員會的Erich Rutemöller合作，開發 EA SPORTS 系列的最新一作遊戲《FIFA Football 2004》。

根據雙方達成的協議，Rutemöller 將會利用他的專業知識，幫助 EA 的開發團隊提高各個主機版本的《FIFA 2004》遊戲裡的技術、戰術和陣形表現。

Rutemöller現在是FIFA技術委員會的一員，也在世界各國巡迴，指導各國的教練基本知識，包括戰術和陣形等，並負責進行國際足協認可的教練水平考試。他同時還是德國國家隊教練組的成員，以前還曾管理過德國甲級聯賽俱樂部。



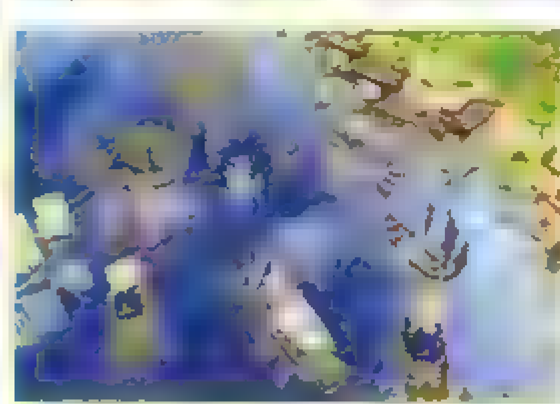
《FIFA Football 2004》預定將在今年底推出，遊戲除了有該系列最新的遊戲體驗外，還會加入 Career 模式，玩家可以在這裡帶領級數較低的球隊通過比賽來提升排名，購買球員增加實力，最終目標當然是奪取冠軍。

尼爾斯廣場

全國國民討論時事的聚會場所

神話加強版？！

Activision宣布他們將會推出由Stainless Steel Studios製作的遊戲《帝國 現代世界的黎明 Empires Dawn of the Modern world》。



這個由Rick Goodman設計的即時戰爭遊戲，讓玩家指揮著歷史上的文明，在二次大戰的空中與海面大戰中，來打造自己的王國 這個遊戲將橫跨 千年以上的時間，讓玩家融合各種獨特的部隊與科技 Goodman表示玩家可以利用每 個文明的歷史著名能力與戰場武器，來塑造出爭霸的部隊，而且這些以歷史為基礎的文明差異，將達到前所未聞的標準。



想當森林王子嗎？

S2 Games公司去年公佈 款電腦新作遊戲《野人 Savage》，原本當初設定是 款單純的動作遊戲，如今遊戲開發小組表示將會納入更多即時戰略要素，讓這款由能融合動作、設計、即時戰略、冒險 等豐富內容，讓玩家體驗前所未有的原始樂趣。

全新3D引擎Silverback所創造的驚人遊戲視覺表現，把遊戲中壯闊的世界觀，雄壯的山陵峽谷、遼闊的草原描繪的十分細膩，加上晨昏日夜產生的光影變化、各種氣候產生的視覺效果，讓這款遊戲所呈現的視覺美感十分突出，玩家能體會屬於原始的大自然之美。

除了動作要素外，這款《野人》還有加上即時策略的成分，就是遊戲中不光主角會有行動，其實遊戲中其他NPC人物也會有自己的AI、自己的作息、自己的成長，甚至連大自然中的動植物也會成長茁壯，簡而言之，《野人》是一款會成長的遊戲，更增添遊戲樂趣。



超血腥暴力遊戲

Whiptail Interactive宣佈他們製作的引起廣泛爭議的血腥暴力遊戲《喋血街頭2（Postal2）》首批出貨5萬套已經銷售一空，而且成為網上商店Gamestop和Electronics Boutique近期賣得最好的遊戲。

遊戲使用Epic Games的最新版虛幻3D技術和MathEngine的Karma軟體來進行開發，創造出了驚人的視覺效果和與現實物理模型幾乎沒有差別的真實性。後面一種特性不會讓遊戲中的人物感覺像是布娃娃 樣。



此款遊戲不只有華麗的視覺效果，其遊戲的人工智慧也相當的複雜，例如遊戲中的人物會辨識你所攜帶的各種武器，並且會做出相對的反映 朝他們發瓦斯的時候，他們會在你有機會點燃火柴之前尖叫著四處逃竄。另一方面，警察可以分辨你所攜帶的合法和非法武器之間的不同，而如果他們看到你攜帶了 架火箭發射器 不論你攜帶它是不是合法 他們都會逮捕你。

蒼龍命名活動得獎名單揭曉

經過製作小組從近千封的命名來信中「投票廝殺」後，終於由台南市的23歲玩家許弦明所取的名字當選 「諾魯」（Noro）。未來，玩家將可以在遊戲中，看到諾魯與主人蓋特吾發互動、以及一同和他們經歷刺激的奇幻冒險。



而遊戲龍科技單機大作「蒼龍少年」（Young Gatt），目前已經得到美國微軟授權開發XBOX TV Game版本 目前已經接獲台灣微軟書面通知，預計將簽署正式文件，蒼龍少年TV版預計將發行亞洲版本。

「蒼龍少年」為遊戲龍科技－遊戲巫師小組所研發，至去年四月開始制至今剛滿一年，PC單機版本預計六月下旬上市 這套3D角色扮演遊戲從3D引擎到研發皆由台灣人 手包辦，製作人兼3D引擎開發者陳文聰表示，這次獲得美國直接授權開發XBOX TV GAME版本，代表台灣研發的實力已經受到國際的肯定，尤以蒼龍少年不是透過發行商間接拿到授權、而是直接獲得美國微軟認可，意義非凡。



6月18日
震撼上市
www.A3online.com.tw


wayi
娛 樂 隨 手 可 得
華義國際數位娛樂股份有限公司
Wayi International Digital Entertainment Co., Ltd.
台北市114內湖區堤頂大道二段407巷22號3樓
Tel. +886 2 5559 0070 Fax +886 2 5559 0075
客服專線 +886 2 5559 0080
www.wayi.com.tw

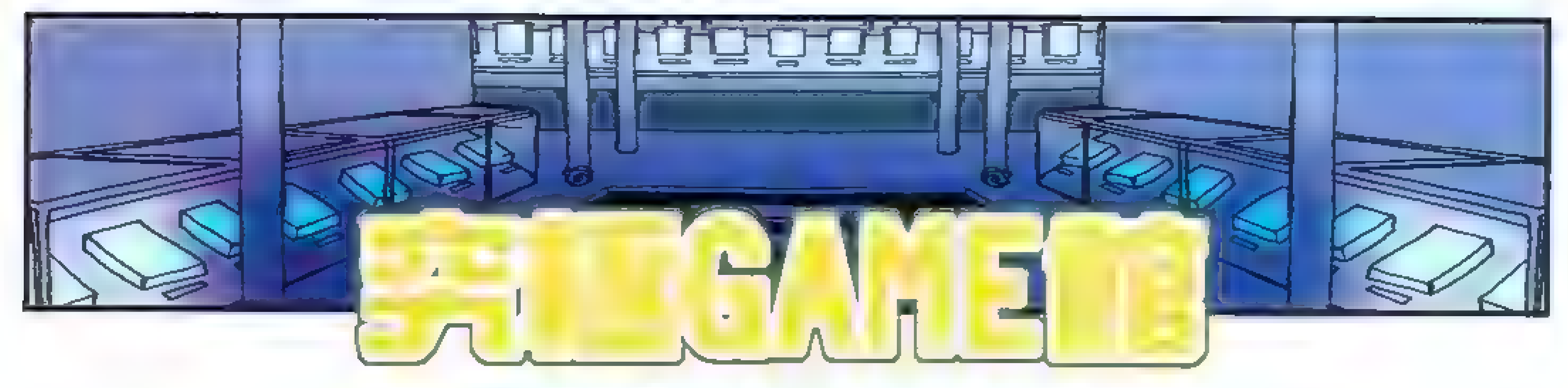


ANIPARK
6月18日
震撼上市
www.A3online.com.tw


wayi
娛樂隨手可得
華義國際數位娛樂股份有限公司
Tel +886 2 5559 0070 Fax +886 2 5559 0075
+886 2 5559 0080



WGS
時空戰場
RENEWAL
〔晶體誘惑〕
6/13
全面侵略你的感官神經！
全省萊爾富獨家熱賣
wayi
華義國際數位娛樂股份有限公司 Wayi International Digital Entertainment Co., Ltd.
Tel. +886 2 5559 0070 Fax +886 2 5559 0075
+886 2 5559 0080 www.wayi.net

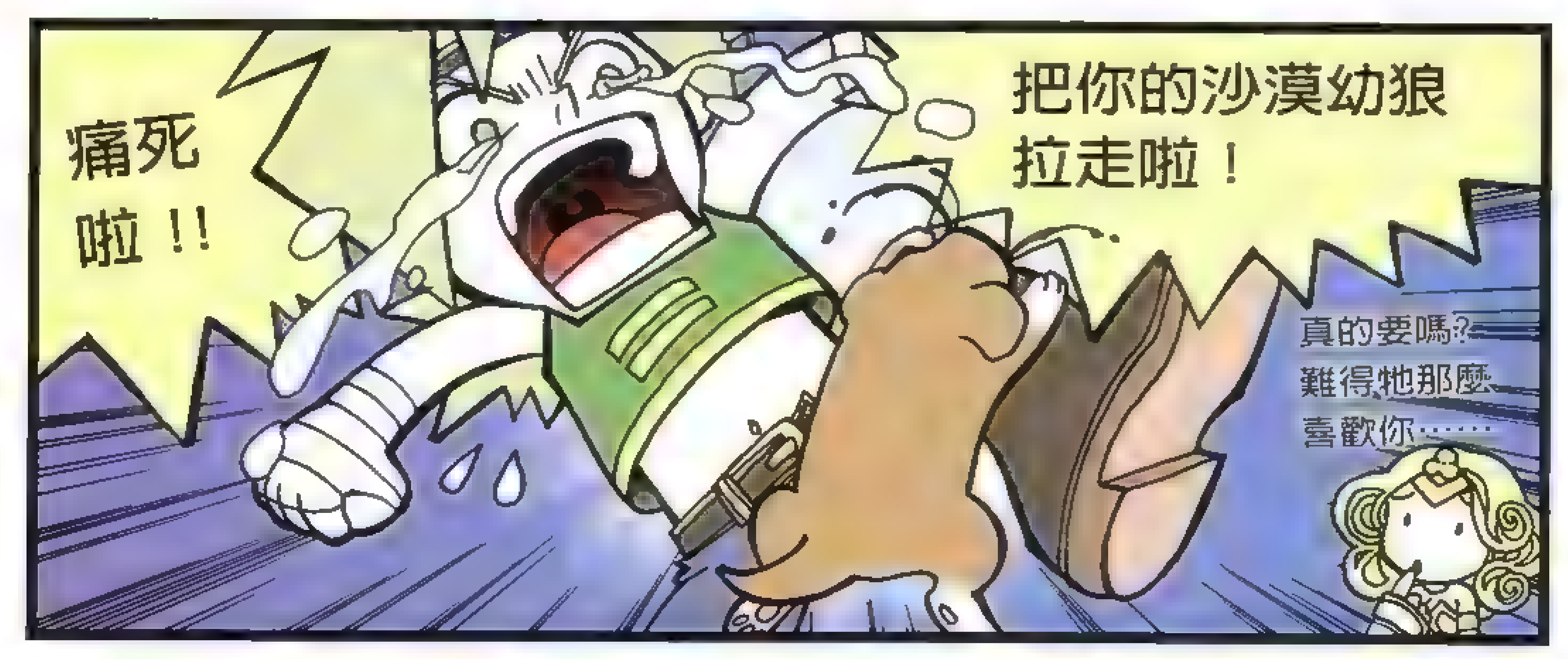

究極GAME館


沙雷納！
有一件事我一直想告訴妳～


嗯！


已經這麼久了，是應該有一個結果了吧！


那…
你是想要怎麼樣？


把你的沙漠幼狼拉走啦！
痛死啦!!
真的要嗎？難得牠那麼喜歡你……



A3



研發製造商 ACT[illegible]　代理發行 華義國際

遊戲類型 多人線上角色扮演　[illegible]

預定推出日 [illegible]年 6月

隨著A3的即將登場，相信許多的國民都躍躍欲試了吧！本次我們就來看看在A3中實際的操作及玩法面吧！除了操作界面之外，A3的三種職業一開始的玩法，相信會是大家最有興趣的。畢竟先上手就先贏嘛！準備在A3中大展身手的人們千萬別錯過喔！

A3中文界面　簡單親切易上手

對於初接觸A3的玩家來說，遊戲畫面下方一排的操作按鈕，外加左上角整整五大行的數值表，一定會有不知從何下手的感覺，事實上如果善用這個介面，玩家將可以發現所有的狀態變化都能一目了然喔！首先左上角的數值表，就是代表玩家角色及你的寵物的生命及魔法數值。而畫面下方的狀態列，則是表示玩家可以開啓的各種功能視窗，由左至右分別為人物狀態、道具、技能、社群溝通、地圖、主選單、輔助語、跑走切換、視角、組隊、回村捲軸以及寵物補血等項目，狀態列右方的兩個數值，則為顯示HP藥水量與MP藥水量。整個遊戲的界面，可說是淺顯易懂，相信縱使是沒有玩過線上遊戲的玩家，也能輕易的操控整個遊戲



點選下方操作鈕，就可出現功能性視窗



遊戲的界面全以圖形化表示，十分好操作

各職業等級上升的變化

在清楚了A3的界面之後，接下來就來看看A3中的三種初階職業吧！當玩家一開始加入A3的世界之後，將有初始的三種職業可選擇，分別為戰士、法師以及聖騎士。這三種職業各有各的特色，以下我們就列表將每種職業的等級屬性增加時會產生的變化看得清清楚楚吧！



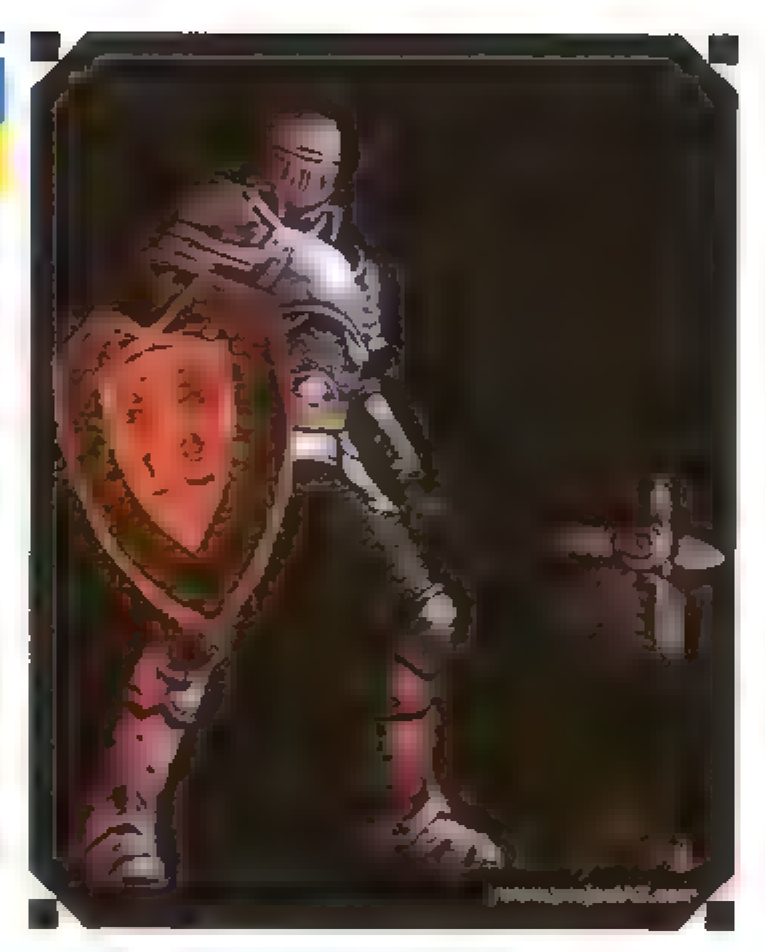
職業／數值	戰士	法師	聖騎士
當等級加1時	生命最大值加6	生命最大值加3	生命最大值加5
	法力最大值加3	法力最大值加10	法力最大值加4
當力量加1時	物理攻擊力加0.5	物理攻擊力加0	物理攻擊力加0.5
當魔力加1時	魔法攻擊力加0	魔法攻擊力加0.5	魔法攻擊力加0
當敏捷加1時	防禦力加0.5	防禦力加0.5	防禦力加0.5
當體質加1時	生命最大值加1.5	生命最大值加1	生命最大值加1.5
當智慧加1時	法力最大值加1.5	法力最大值加2.5	法力最大值加1.5
可攜帶生命藥水量	生命最大值×20		
可攜帶法力藥水量	法力最大值×20		

特別的寵物養成SHOO

在A3中，每一個新手皆配有一顆輔助蛋，叫做SHOO，由於SHOO擁有特別輔助能力，所以千萬別丟喔！牠會慢慢長大並且增加輔助性能，到五級以上就會破殼而出變成鳥喔！而且既然牠是你的鳥，你就要好好的照顧牠，不然牠還是會掛點的，掛點後，你可就別想到處用跑步的方式打怪了，所以要記得定期餵養飼料！另外鳥蛋也可以在商店買到哩，如果錢多多的話，可以考慮多買幾個素質好的鳥來培養。目前韓國的A3玩家已經有人發明了掛鳥的升等方式，利用週遭的大石頭，或是廢棄的建築物來當阻擋物，這樣怪物絕對打不到，但缺點是假如忘了帶回村捲軸，玩家中途想走都走不了，可要慢慢跑回家了。



聖騎士初期教戰手冊



聖騎士，戰鬥兵團中唯一擁有堅強信仰以及擁有魔法能力的戰士，由於信仰忠貞而接受天神的祝福，可以輔以輔助性魔法幫助同隊的戰友，或者藉由天地元素來加強防禦，抵抗魔法並且可以施於武器上，給予敵人如同魔法師施放魔法同等的威力，由於聖騎士本身擁有魔法能力以及戰士的強悍，所以身具戰士以及魔法師的素質，但唯一的缺點，是他的能力居於其他兵種中平衡的地位，並沒有特別突出的能力

[illegible]

新手出生地目前共分兩大城市，分別為泰莫茲（Temoz）及關納托（Quanato），聖騎士登入之後，皆擁有一套基本配備給予使用，如果想要獲得更高等的武器以及防具，就必須從怪物身上取得，出生的城鎮附近的怪物，皆是低等怪，可以先從該城鎮四周先行練習，除了昇等之外，也學會視窗視角的調整，以及種種功能的應用與快速鍵使用

[illegible]

1 ➜ 5 級

可先在新人2大出生地泰莫茲（Temoz）及關納托（Quanato）四周先打怪物「梅默拉」和「雷西」這2種初學者容易斬殺的怪物，在這之間可以賺取旅途所需的消耗性物品和金錢，也會掉落基本裝備以及技能捲軸，並且熟悉此款的遊戲介面，附帶一提，遊戲中所掉落的裝備皆為"未鑑定"所以無法使用，因此記得回村找道具商人鑑定之後，才能夠使用，甚至會得更高的金錢購取所需。

6 ➜ 10 級

當介面及操作方式都熟悉後，相信等級及裝備也有一定的進展，接下來可以挑戰更多不同形式的怪物，如同在同一張地圖上的「[illegible]」、「卡特黎安」、「巨大卡特黎安」等，但是請注意，因為等級以及裝備皆屬於最初級的，因此注意別被怪圍毆喔！！聖騎士初期的防和攻擊力較低，所以在被怪圍毆時，可是要記得，不要在原地被打，要以打帶跑的方式引怪，不然會很吃不消的，在打怪的同時，可以學習善用360度視角觀察怪物的動向，如果怪物有群聚的徵兆，就該趕緊先行退到安全的位置，這樣能夠更有效率的省錢及賺取經驗值

11 ➜ 15 級

當練到10級之後，身上裝備及金錢相信已經到達一定的程度了，村子外的新手怪物，相信也已經不能再滿足自身狂飆的等級了吧！所以可以開始離開這兒，展開外面世界的冒險，並且在10級之後，PK功能目開始啟用，現在介紹此階段適合練等的地點，初次冒險可前往「艾爾坎巴」村子各有一位傳送師，只要付一點的金錢，即可傳達，此地怪物有新手初次冒險所遇到的「卡特黎安」、「巨大卡特黎安」以及「美魔特」，冒險者可先嘗試看看，是否可以殺掉，但是請隨時注意身上的HP藥水是否足夠，不足請就回村購買。

16 ➜ 20 級

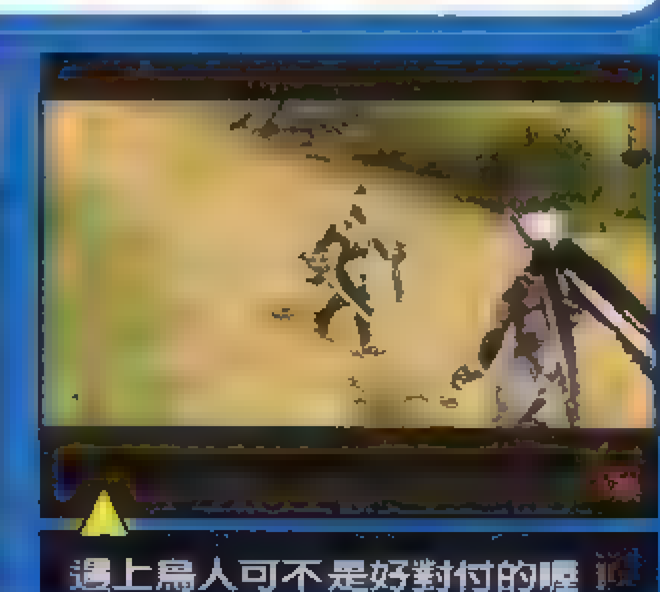
當「美魔特」打了一定的時間後開始覺得想再挑戰新的怪物，在同地圖「美魔特」出現的附近會出現叫做「天普闇特」以及會在空中飛的鳥人「亞馬迪斯」，另外還有攻擊「亞馬迪斯」時會召喚的「柏雷斯」這3種怪物都在同一個區域，所以怪物會源源不絕的湧入，因此免不了一陣廝殺，要特別注意自身的HP，隨時保持游擊戰的方法，千萬別硬拼，但是此地的經驗值豐厚，再加上會掉落成套的裝備，所以是衝等級、練功、賺錢的好地方

聖騎士一開始的基本配備





聖騎士也具有使用魔法的能力



遇上鳥人可不是好對付的喔

戰士教戰手冊

戰士，戰鬥兵團中善於衝鋒陷陣的角色。強大的力量使得他經常被賦予先鋒的角色，和敵人面對面近距離的浴血作戰。可使用劍、槍與斧等多樣化武器，使用武器的天分非常高。面對敵人時，堅強的意志力與熟練的戰技是他最大的優勢。



由於先天優異的力量與強大的破壞力，並且善於近身肉搏戰，因此在遊戲中是屬於較為容易升級以及上手的職業，當創造一隻新人物後，身上會有一組最初期的新人裝備，新人可以藉此裝備先到村子門口外打一些較為低等的怪物，先賺賺戰鬥中所需要的補給品，當一切就緒後，就可以安全的賺錢打怪了。



戰士的殺傷力十分驚人

1 ➜ 5 級

儘先在2大出生地泰蘭賽（Temoz）及闊納托（Quanato）四周，先打怪物「梅默拉」和「雷西」這2種初學者容易斬殺的怪物，在這之間可以賺取旅途所需的消耗性物品和金錢，也會掉落基本裝備以及技能捲軸，並且熟悉此款的遊戲介面。

11 ➜ 15 級

練等的地點和聖騎士相同(請參考聖騎士)，一樣在10級之後，PK功能自開始啟用，可別因為你是戰士HP比別人多就去欺負弱小喔！



面對面的近戰博擊通常是戰士的責任

遊戲初期戰士是最好練的職業



6 ➜ 10 級

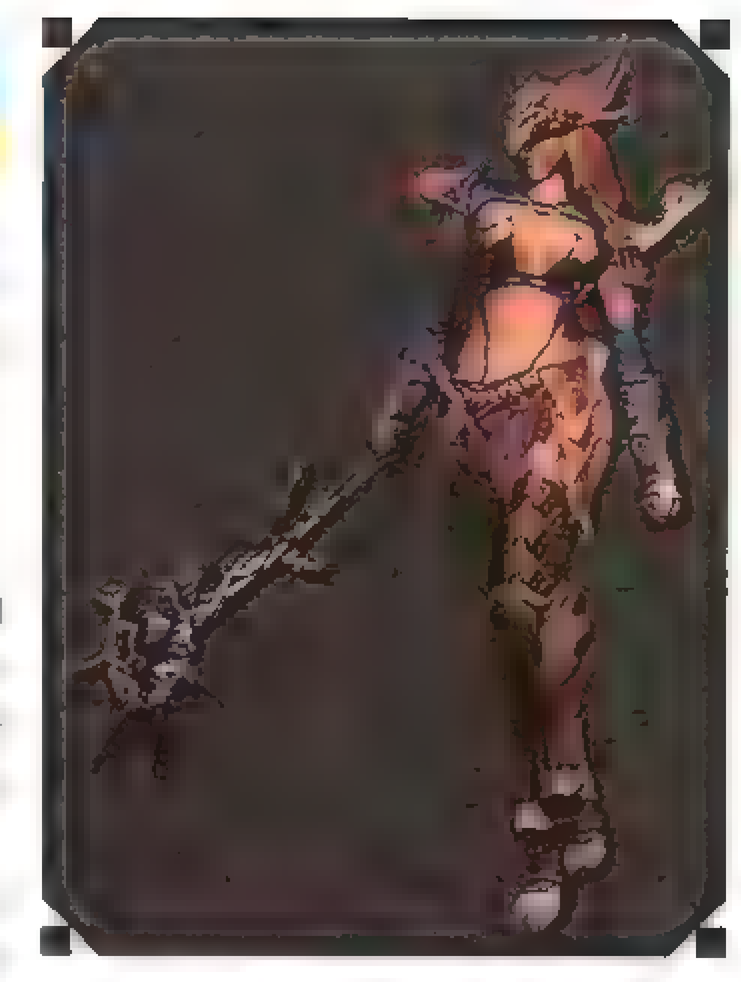
當裝備有一定的進展之後，可以挑戰更多不同形式的怪物，如同在同一張地圖上的「伊佛羅亞」、「卡特黎安」、「巨大卡特黎安」等，但是請注意，因為等級以及裝備皆屬於最初級的，因此注意別被怪圍毆喔！！雖然戰士先天條件優異，但是當被整群怪圍毆時，相信也是吃不消的，所以在打怪的同時，可以學習善用360度視角觀察怪物的動向，如果怪物有群聚的徵兆，就該趕緊先行退到安全的位置，這樣能夠更有效率的省錢及賺取經驗值。

16 ➜ 20 級

是不是還在打「蔓魔特」，打久了一定開始覺得想再挑戰新的怪物，在同地圖「蔓魔特」出現的附近，會出現的怪叫做「大普蘭特」以及會在空中飛的鳥人「亞馬迪斯」，另外還有攻擊「亞馬迪斯」時會召喚的「柏雷斯」，這3種怪物都在同一個區域，所以怪物會源源不絕的湧入，對戰士來說，圍毆是最快樂的事情了，但是要特別注意自身的HP，千萬別硬拼，此地的經驗值豐厚，再加上會掉落成套的裝備，是衝等級、練功、賺錢的好地方。

當然以上的方法不是唯一的練功方式，如果僅是如此，不是太單調了嗎！？嘿嘿～！所以遊戲中還可以接各式各樣的任務，任務卷軸在村子裡的道具商人都有販賣，裡面會詳細介紹任務內容，並且解完任務都一樣有任務獎勵、經驗值、金幣，這是另一種的練功方法。最後，還是再強調一次，團隊合作最重要，組隊練功可以更有效率的賺取經驗及道具，並且更能體會網路遊戲團隊合作、互動的趣味性

法師教戰手冊



亮麗的外表加上擁有一身強而華麗的魔法技能，在A3的國度裡，法師的魔法威力非常強大並具有大範圍的攻擊能力，雖然沒有戰士的高防高血量，但靠著強大的魔法能力，殺起怪物時一點都不會輸給其他角色哦！喜歡享受魔法炫麗的視覺效果及將怪物霎那間粉碎快感的玩家們，法師將是你們的第一選擇。

法師新手的第一步

剛開始遊戲時的法師需藉助戰士的力量來提昇自己的等級，初期建議與戰士組隊，在還未升級到lv.2時尚無魔法可以使用。等級達到2時，可向裝備商人購買無屬性之魔法，初期的法師並沒有像戰士跟聖騎士那樣好上手，但中後期情況將會相反（中後期將有大範圍魔法）。法師防低血少屬遠距離攻擊，在遊戲中玩家常常需要利用打帶跑的方式來消滅敵人，所以在單打獨鬥的過程中，玩家的打帶跑技術可要先好好苦練著，以便殺盡A3中各種妖怪。不然…嘿嘿…有再多的水都會不敷使用的。lv.2時能使用的魔法只有非屬性之魔法（如電光術、HP轉換術、MP轉換術、光之奇襲），若要使用屬性之魔法，那就必須在武器上鑲上各種的屬性寶石，如火之魔法需鑲上火之寶石、冰之魔法則需鑲上冰之寶石，而寶石的取得過程則需要透過任務後方可取得，每個任務所得到的物品不盡相同，而接任務方式則向商人購買任務卷軸。A3世界裡的法師，魔法升級都是要靠卷軸來學習，如「電光術(1)」學會了，要升級至2就必須要擁有「電光術(2)」卷軸，依此類推…初期魔法卷軸可向商人購買，中後半段則都需要靠玩家自己殺怪得到。

[illegible]

1 → 5 級

可在新人2大出生地泰摩茲（Temoz）及關納托（Quanato）四周，使用一級的「電光術」，先打怪物「雷西」和「梅默拉」這2種初學者容易斬殺的怪物。

11 → 15 級

建議到「艾爾坎巴」村子各有一位傳送師，第二個傳送點，只要付一點的金錢，即可傳達上方打「潘魔特」，建議前去條件，需學會「火箭(3)」或「光球(3)」之魔法，「艾爾坎巴」上方怪物種類相當多種，若找好位置千萬別亂跑，以打帶跑的方式進行將會為你省下更多的水錢唷！！

6 → 10 級

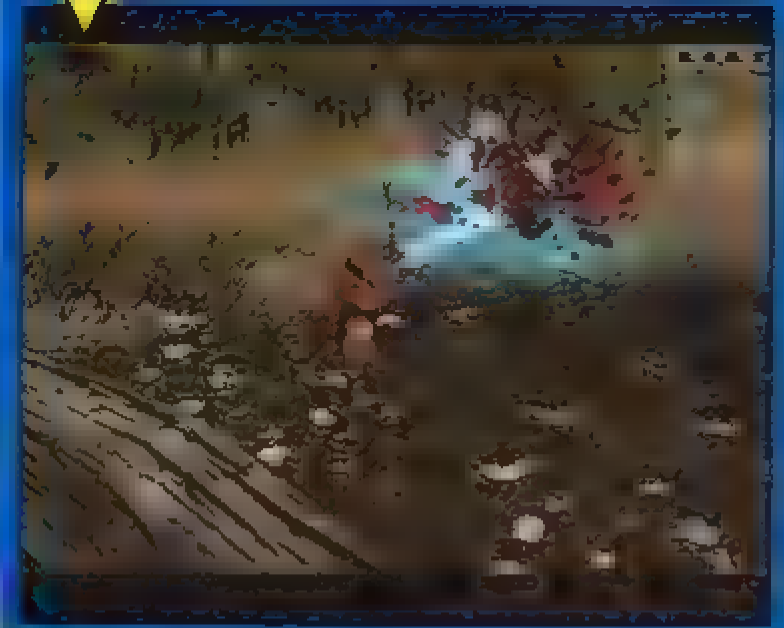
順利升至5級後，可往更上方打「伊佛羅亞」「卡特黎安」「巨大卡特黎安」等。

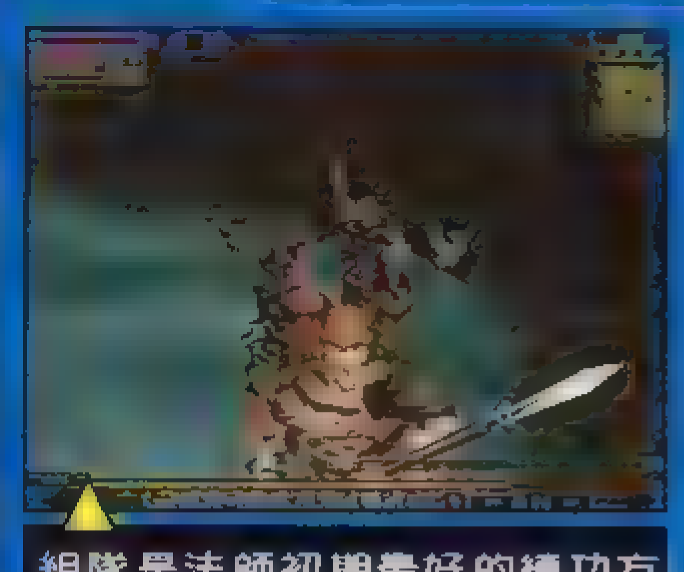
在這可以打到火箭2-3冰箭2-3及光球2-3之魔法卷軸，在這階段記得多存點錢哦！在初期的那把杖雖不是很好，但在金錢糾膊下11級前不建議更換武器，11級後依個人點術配點更換「普蘭魔杖」或「虎克法杖」。

16 → 20 級

當快邁入20級時，想必已經迫不及待要上新法術來打怪升級吧！這時可以到「艾爾坎巴」上方打「夫普蘭特」以及會在空中飛的鳥人「亞馬迪斯」，這裡的怪是多到不行，怪重生速度也相當快，在這打需多注意自己的HP，此處能打到「怒火風暴(1)」、「閃電招喚(1)」、「冰炫風(1)」之魔法卷軸。

多用遠距離攻擊會比較安全





組隊是法師初期最好的練功方法



初級法術就能發揮不少效用了！

仙劍奇俠傳三



研發製作：大宇[illegible]　發行代理：大宇資訊
遊戲類型：角色扮演　系統需求：[illegible] RAM

預定推出日 [illegible] 年 7 月

隨著《仙劍奇俠傳三》遊戲的逐漸完成，本仙人這次也取得了更詳盡的資料及圖片，而這期將以人物的介紹為主。值得一提的是，據該研發小組表示，《仙劍奇俠傳三》中的人物名字，都是配合人物的身份及性格，以各種花草來命名的，所以對植物學稍有瞭解的國民，或許可以體會一下製作單位的苦心吧！

六界的眾生觀

上期曾提到《仙劍》世界觀的核心，就是構築在中國上古神話和先民宇宙基礎上的五靈六界體系，同時也介紹了五靈就是水、火、雷、風、土等五種巨大的自然力，他們是維繫整個世界能量平衡的源泉，而在人間，五靈之力被女媧補天遺下的彩石所吸附，成為五靈珠。那何謂六界呢？

所謂六界，就是神、魔、鬼、人、妖、仙等六個並存的世界，其中神、魔、鬼居於整個世界的外圍，神界與魔界是正負相對的兩面；鬼是所有六界生靈的終結之地，也是所有六界生靈的誕生起點。神界不老不死，魔界無生無死，鬼界非生非死，處於三界之下的芸芸眾生，就是人、妖、仙三界。仙是登天途中的神，也是人間向往和追求的境界；妖是修煉未熟的魔，也是法力高深的獸，是最為人類不容的族群；人與妖之間的爭鬥通過蜀山展開，而蜀山則是人間唯一能和妖類抗衡的一群，自稱背負上天的使命，要除盡妖孽。

不過在傳說中，無論人還是妖都是上天神界締造的，天帝締造了這兩界，為何又要他們自相殘殺？這裏面包含着一個怎樣的大秘密？女媧是從天而降的神，她捏土造人之後，為何又留下了自己的後裔－女媧族？女媧族代代單傳女子，為何要有男子後必定死亡的悲慘身世？這背後有着怎樣的宿命？以上種種，在《仙劍一》中已經初露端倪，而在《仙劍三》中，則會為各位呈現整個答案。



這個頭目看來頗不好惹喔

人物介紹

在人物方面，《仙劍一》與《仙劍三》的關聯雖然比較少，但是也有一些因果在。在《仙劍三》中，會有李家祖上的傳說，更有"飛龍探雲手"的由來，也會將巫后曲折的身世揭開一絲端倪……



主角景天一行人準備迎戰了



景天

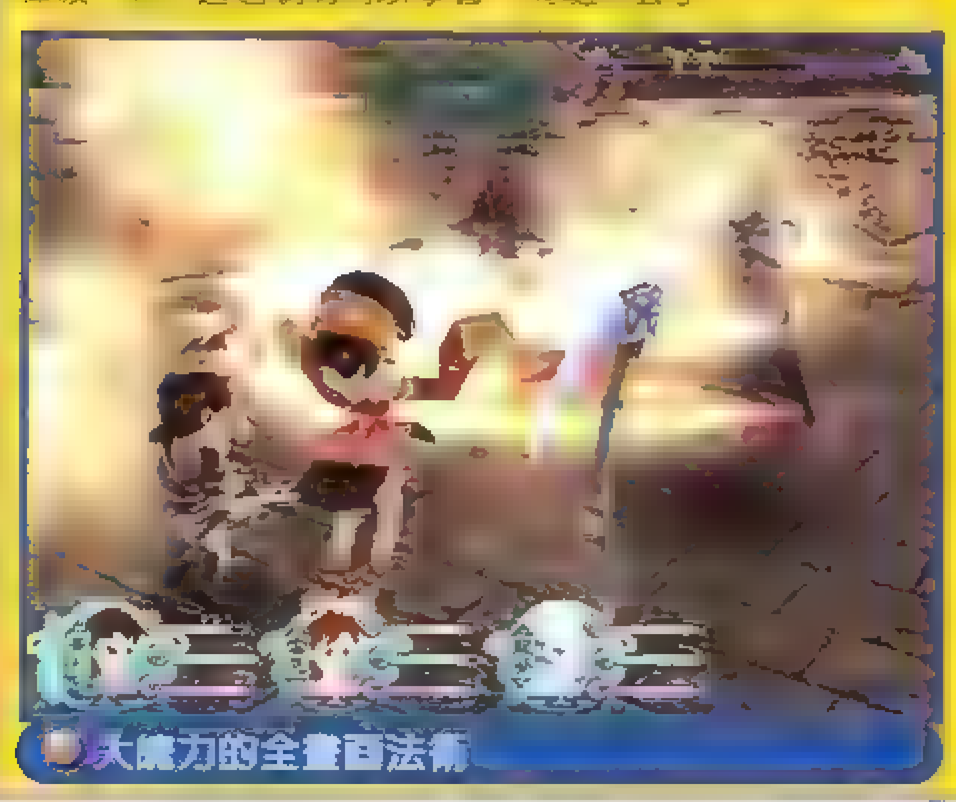


性別：男
年齡：19
種族：人
身高：1.73米
身份：當鋪夥計
特長：古董鑑定
最愛：錢、古董
願望：富有、成為劍仙
性格：隨和開朗

唐門在渝州開設的最大當鋪—永安當的夥計，司"管飾"一職，專門保管當鋪收押的首飾珠寶類貴重物品。景天不但有鑑別古董珠寶的天賦，而且對買賣、帳目能很精通，對保管的當品更有過目不忘的本事。每日幻想有朝一日能富甲天下，或成為人人景仰的蜀山劍仙。



遊戲前中期一直使用前世遺留的魔劍，攻擊範圍為多體攻擊，配合魔劍養成系統，能不斷提升魔劍的能力。因為並沒有太強的武學基礎，因此戰鬥中有些動作顯得笨拙，雖敵經驗不算豐富，但是魔劍的強大力量足以彌補這個弱點。遊戲中能使用掌握各屬性仙術，能力比較平均。個人特技偏重輔助方面，如"[illegible]"、"[illegible]彈皮"等，通過劇情可以學會"飛龍探雲手"。



大威力的全畫面法術

雪見



性別：女
年齡：18
種族：無
身高：1.62米
身份：唐門弟子
特長：文學武功醫術樣樣精通
最愛：被人寵
願望：和祖父健康的生活在一起
性格：活潑刁蠻

唐門掌門唐坤之最寵愛的孫女，除了限於唐門毒術不能傳女的門規之外，其他文學武功醫術全部傾囊傳授。個性驕縱任性，倚著唐家的名頭，在江湖上也小有名氣；但自從一年前唐坤年老病重後，家族內部權利鬥爭加劇，雪見失去靠山，倍受排擠欺凌。

使用雙手短兵刃，如蛾眉刺、五行鈎類，擅長近身格鬥型的靈巧功夫。雖然不能攻擊群體，但是每次能攻擊兩下，攻擊力不容忽視。特技偏重於攻擊類，多數是和龍葵[illegible]配合，效果相當華麗。初期即可掌握土屬性仙術。



女主角的強力一擊

龍葵

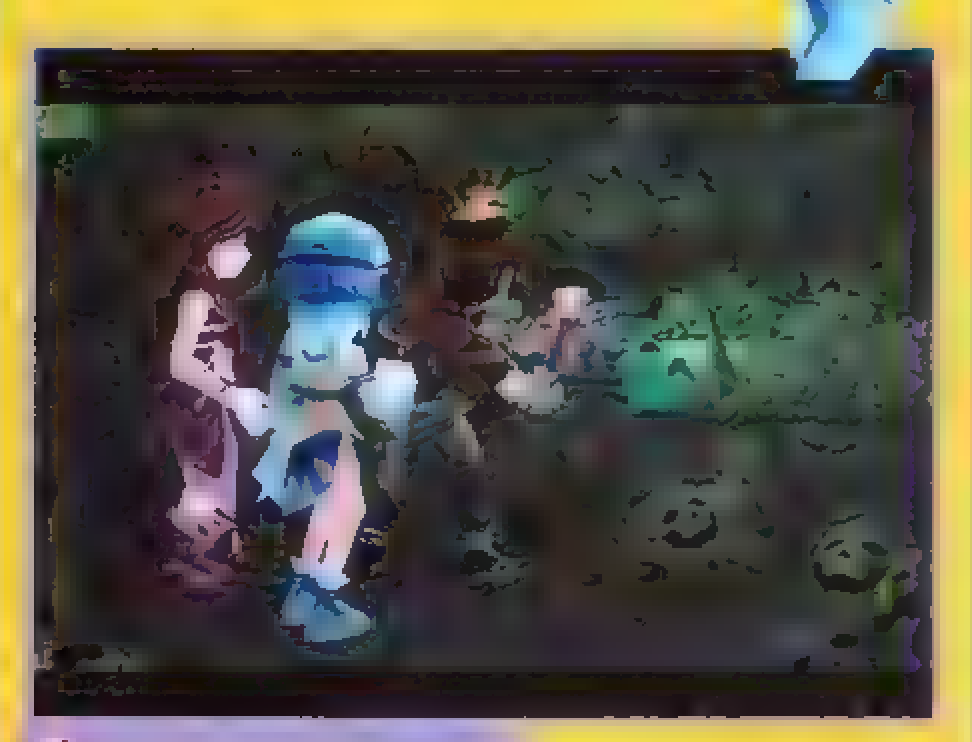
性別：女
年齡：1000、外觀17
種族：鬼
身高：1.58米
身份：生前為姜國公主，現為鬼
特長：雙重性格，有強大鬼力
最愛：哥哥
願望：能擁有身體、成為人
性格：羞怯文靜/潑辣張揚

古國姜國公主，因國都被敵國圍困，太子欲鑄魔劍而解兵危，劍未鑄成而城破。龍葵躍入鑄劍爐自盡，魔劍因處女之血而天成……從此龍葵的魂魄和魔劍結為一體，成為流落人間的劍鬼，並在千年的修煉過程中，性格分裂為兩個。



戰鬥特寫：

雙重性格的她，在戰鬥的時候會以紅衣女鬼的姿態出現，利用意念力控制武器運動，並能瞬間移動到敵人身邊，令人防不勝防。龍葵能使用兩類武器，一類是弓弩，可以遠距攻擊，但是只能攻擊單體。另一類為大戟、長柄鐮刀類大型武器，能夠進行群攻擊，打擊範圍很大。龍葵的特技偏重攻擊系，可以通過支援系情學會"乾坤一擲"



偷窺！妖怪們的陰謀

紫萱

性別：女
年齡：200，外觀25
種族：女媧族
身高：1.65米
身份：女媧族後裔
特長：擁有人間至高靈力
最愛：長卿的生生世世
願望：擺脫宿命，和愛人長相廝守
性格：溫柔聰慧，善解人意，外和內剛

女媧族後裔，飽受情愛煎熬之苦。與第一世戀人相遇時對方已經婚配，兩人相愛而不能相守，鬱鬱而終。第二世雖結為連理，但紫萱不老不死，對方人生幾十年匆匆而逝，也留下了遺憾。這一世紫萱暗暗佈局，不僅要讓戀人長生不老，還要令自己擺脫女媧族宿命……

戰鬥特寫：

仙術之角色，能運用杖和「兩種」武器，分別為遠攻擊和近攻擊，以攻擊前還彌補攻擊力不足的缺陷。水屬性仙術是她的基本仙術，但其他屬性仙術方面她也有很強的潛力，她的特技必須通過"靈"逐漸提升才能施展，而且全部都是仙術中難度較高的招數



蜀山派的長老認為人妖是平等的應該共存的

長卿

性別：男

年齡：27

種族：人

身高：1.80米

身份：蜀山派棄徒

特長：精通蜀山仙術、劍術

最愛：師門與道義

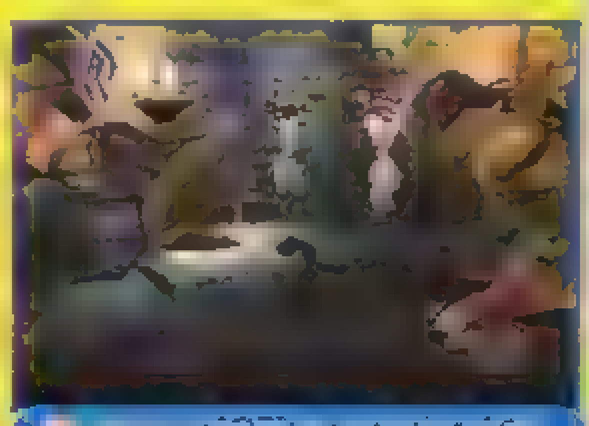
願望：能重歸蜀山門下

性格：穩重、堅毅、不擅言辭

紫萱相戀三世的戀人。自幼被蜀山掌門收為弟子，武學天賦極高，一度被譽為蜀山一派的接班人，但結識紫萱後因違抗師命被逐出師門。做出這個決定後內心深感無奈，常常關注師門的消息，並且希望有機緣為師門立功後可以重回師門。

戰鬥特徵：

力量型角色，攻擊力和生命力都非常高。因為出身蜀山，擅長使用單手劍，攻擊目標為單體，但也能使用具有列攻擊範圍的長槍。特技偏重于蜀山的符法類，具有極強的破壞力。



花楹

性別：女

年齡：100，外觀15

種族：妖

身高：1.54米

身份：界於仙、妖之間的妖獸

特長：孕育五毒珠、觀心術

最愛：雪見

願望：和人平等交往

性格：天真純潔

天地間唯一能孕育五毒珠的妖獸，具有強大的化解之力，因其力量近於仙而不容於妖類。八十歲修煉成人形後想進入人間，因為毫無心機和不通世事，讓別人知道了自己有讀心的能力，被人類驅逐。後被唐門囚禁豢養用來煉製五毒珠。



重樓

性別：男

年齡：不明，外觀30

種族：魔

身高：1.85米

身份：魔界將軍

特長：精通時空仙術

最愛：紫萱

願望：追求更強大的力量

性格：任性、執著、好勝

不老不死的魔神，魔界中力量最強大的將軍，負責鎮守魔界與神界的要衝，因景天的緣故而來到人間。做事一意孤行，不計後果，令人間發生巨變，自身也因此而瞭解到人間情愛之事

特寫！花楹"獸狀態"的身世來歷介紹

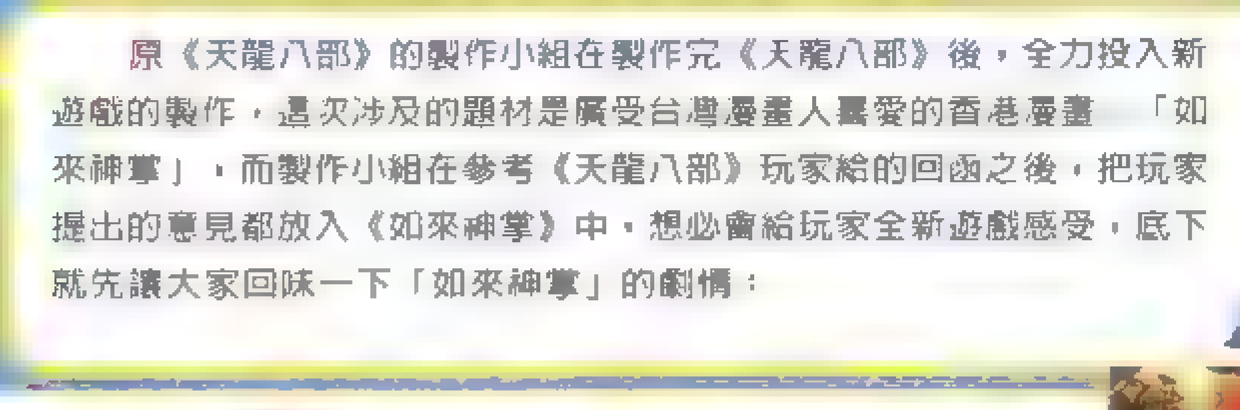
雖然說只有人能夠修仙成仙，但是特殊的情況下，經過仙人的點化，獸偶爾也能升仙。它們通常會作為神仙的坐騎或侍從，通稱為"仙獸"。有些仙獸可以通過繁衍形成種族，這種仙獸會被稱為"妖獸"，但其實它們並不是妖，只是不被仙界認可而已。"五毒獸"就是其中比較著名的一支。五毒獸以百毒為食，毒素可在體外凝結成外丹，或成為五毒珠。五毒獸一般有千年以上的壽命，經過幾十年的修煉就可以化成人形，並且具有洞悉人心的能力。

花楹正是五毒獸家族的一員，八十歲修煉成人形後想進入人類社會，因為毫無心機和不通世事讓別人知道了自己有讀心的能力，被人類驅逐。因為對人恐懼多以獸形出現，但偶爾會化為人形，渴望與人類的交往。作為獸型出現的時候，其語言只有少數心思特別敏銳的人能夠瞭解。

如來神掌之宇宙爭雄

◆研究製造所：智冠科技　◆發行流通所：智冠科技
◆遊戲類型：角色扮演　◆科技需求：P-266、64MB

預定推出日
年
月



原《天龍八部》的製作小組在製作完《天龍八部》後，全力投入新遊戲的製作，這次涉及的題材是廣受台灣漫畫人喜愛的香港漫畫「如來神掌」，而製作小組在參考《天龍八部》玩家給的回函之後，把玩家提出的意見都放入《如來神掌》中，想必會給玩家全新遊戲感受，底下就先讓大家回味一下「如來神掌」的劇情：



▶▶《如來神掌》劇情簡介

一邪、雙飛、三絕掌

「如來神掌」乃名動天下的絕學，神掌第一代傳人乃是邪神－厲必邪，他靠著絕藝與其他五位高手傲視當時的天下武林，並稱「一邪、雙飛、三絕掌」。厲必邪雖為第一高手，但遭雙飛、三絕掌設計偷襲，幸而未死隱蔽於崖洞中，不過雙腳殘廢……………而就在因緣際會下，搭救了意外墜崖的落魄青年－龍天，收為義子並傳予如來神掌。龍天承邪



神絕藝，成為神掌第二代傳人，探紫龍秘穴，捉得小金龍治癒了邪神的殘疾，讓邪神重新站起，卻又因為自身情感的糾葛，重新牽扯出「一邪、雙飛、三絕掌」多年前的恩怨，六大高手兩代傳人，禁不起時間的磨耗終於一戰，眾高手均於此戰身亡，眼見神掌絕藝就要失傳，邪神勉力在死前將秘笈置於白猿腹中，隨著邪神魂歸離恨天，「如來神掌」之名也悄悄的消失匿跡。

大戰多年後，龍天一脈竟有傳人，其子龍仁，俠義無雙，卻無緣於神掌，亦不知自己是神掌傳人之後……龍仁之子　龍劍飛，命途多折卻屢有奇遇，一如當年祖父龍天墜崖巧遇邪神般的，也因墜崖而與當年邪神藏書的白猿結緣，取出猿腹密笈，靠著過人的天份習成如來神掌。因而龍劍飛正式成為神掌第三代傳人，也為消失多年的神掌重新綻放光芒，然而樹大招風，天下惡徒莫不以龍劍飛為剷除之對象，獨木難支大廈，英雄亦有窮途末路之時，龍劍飛為義身亡絕龍嶺，臨終託孤少林後自盡，神掌不及傳世，落入仇家－山君之手。之後，山君練成七式神掌，成為邪神、龍天嫡系以外的外系傳人……………

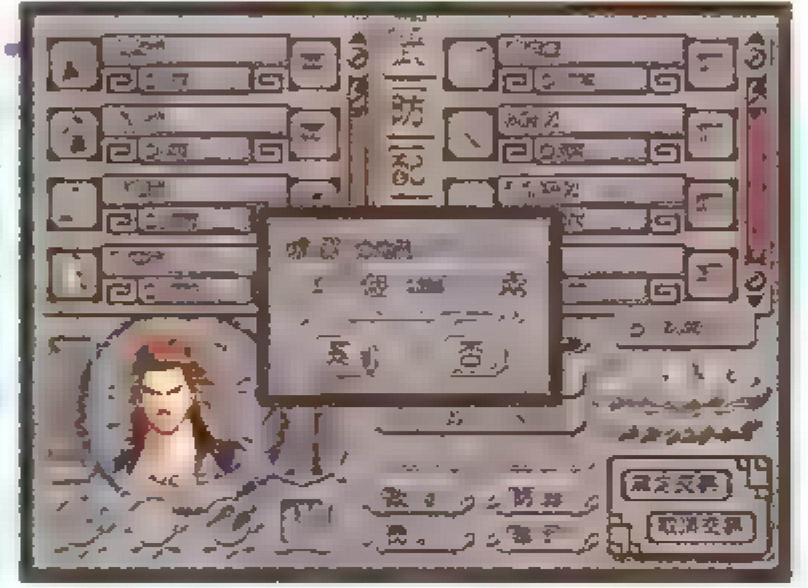


龍九州開創神掌第十式與第十一式

龍劍飛之子　龍九州，自幼長於少林寺，但不喜拘束，於是離寺遊歷，在一次機緣，遇見山君，渾然不知眼前之人便是殺父仇人，當時的山君因練神掌第八式而走火入魔，形同廢人，少年龍九州心善助人與落難的山君結為朋友，更由山君傳授五式神掌，然此舉也為「如來神掌」回傳龍氏一脈



亡，武林間除了龍九州，再無神掌傳人，雖只習得五式，已可堪稱神掌嫡系第四代傳人，龍九州也無愧龍氏一脈對武學極高的天份，加上多次意外的人生際遇，將神掌一式一式重新習回，並新創神掌第十式與第十一式，多次匡扶正道、伸張正義，成為武林不可或缺的中流砥柱……正邪之間的戰鬥總難休止，縱使擁有一雙神掌托護天下，然邪道惡法卻永無平息之日，但無論如何，龍九州與後世的神掌傳人都會在這個善惡爭戰的輪迴裏持續「如來神掌」對正義的堅持。



▶▶《如來神掌》的精神將融入遊戲裡 ▶▶▶▶▶▶

今日製作小組所選擇製作的《如來神掌》，係以神掌嫡系第四代傳人－龍九州為主角，闡述其伸張「如來救世、神掌伏魔」的故事，另外配合以天威、燕真為主要的十位男女人物搭配而成隊伍結構，來共同完成遊戲中所交付的任務與戰鬥。龍九州繼承了「如來神掌」所象徵的正義使命，將捲入天山七族的佛劫爭鬥、梵天聖教的宿世恩怨、更遭逢跨越生死玄關的絕世之戰，力抗血佛、神魔荊雷、神魔上士、逍遙大帝、千歲武帝等五個不世魔頭，因此，製作小組將本次製作的遊戲名稱定名為《如來神掌之宇宙爭雄》。



▶▶《如來神掌》人物介紹 ▶▶▶▶▶▶

龍九州



主角，中原如來神掌嫡系第四代傳人，武學造詣極高，身懷「如來神掌」絕技，承曾祖－龍天、父－龍劍飛之志，肩負維護武林正義與發揚如來救世精神的使命，歷經大小戰役無數，收伏的魔頭不下百人，在佛門輪迴的宿命中，命定為「大日如來使者」，領導天山六族對抗血佛，同時也是創造神－梵天所指定的傳人。

天威

天關之主－天絕與琴痴之子，才高自負，為了讓父親天絕能安心兵解，而答應跟與龍九州一同行走武林但為期一年，然不忘天關與排教未解的恩怨，一心想為天關討回公道，身懷「天龍爪」與「天絕地滅無相神功」，在佛門輪迴的宿命中，命定為「大日如來護法龍天」，輔助龍九州對抗血佛。

燕真

太祖長拳一派傳人，為人正直信義，因機緣而與龍九州結為兄弟，除了通曉「太祖長拳」外，更從龍九州身上習得「如來神掌」前三式，是龍九州忠誠的夥伴，在佛門輪迴的宿命中命定為「天道尊者」，領導位於「轉世天岩」的天族對抗血佛。

血佛

以「血佛」為名，自號「佛皇」，乃血族的最高領袖，性格乖戾異常乃因屬於七大菩薩的血佛，本為如來遺留凡間的一點殺氣，所以「以血渡眾生」是其不滅之佛理，所練就的「血佛八法」與「如來神掌」有相似之處，座下有六名弟子，個個凶狠殘忍。

千歲武帝－曹操



三國時代不可一世之梟雄，曹魏文帝之父，善權謀之術，藉由華陀所研究的長生之法，隱瞞世人藏於不夜城，七重天存活至今，但由於不當長生之病態，而漸成「魔人」，體質異變之下，練成「乾坤訣」與「長生劍」兩部驚世魔功，因具有魔力，所以突破輪迴，尋回早已作古千年的將帥兵士之魂以為己用，為的就是完成夙願　「一統天下」。

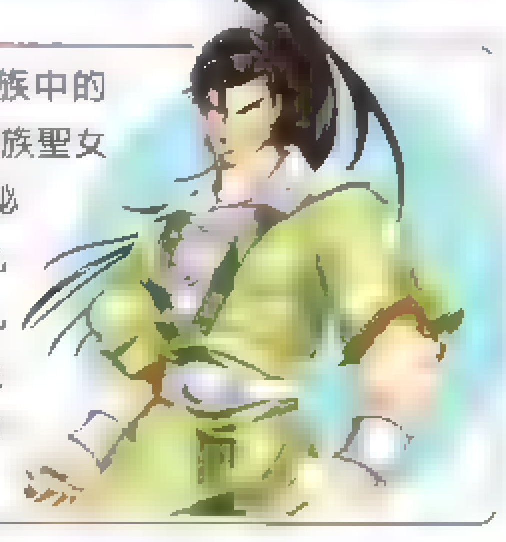
逍遙大帝

堪稱「魔道第一人」，位居逍遙教主、統領天下魔道，由於智慧、武功獨步千古，被魔道尊為「大帝」，沉睡逍遙夢中長達百年後甦醒，之所以長眠隱匿，為的是等待逍遙豔后出現，與豔后結合、練成絕世魔功、盡毀正、邪兩道。除了一身「逍遙魔功」冠絕天下外，逍遙大帝最令世人害怕與敬服的，就是他早已把「命運」視為唯一對手，而不是人，座下擁有令人膽寒、號稱「十八魔道」的十八位魔道高手供其驅使。

神魔上士－魔摇

教外八系－「神魔系」掌教，智慧奇高、性格奸詐，善於攏絡女性，與八系中的美豔夫人與愛恨女神都有過情緣，兩女均曾為其偷盜他系武卷，愛恨女神最後更被其遺棄、險遭毒手。各系的梵天上卷除了美豔夫人外，盡歸所有，練有「先天陽氣」、「神魔劍法」，最後更靈通七竅，習得梵天下卷的「聖劍絕式」，與龍九州數度遭遇，勢同水火，是武敵，更是情敵。

荊雷



中原人士，但具有天山七族中的地族－「地藏尊者」身分，與地族聖女－雅麗絲為夫妻，同時也是神秘組織－「神道」的傳人。與龍九州有殺父的誤會，處處與龍九州為敵，一度化身「神魔」危及天下蒼生，練有「明王伏魔神掌」。

▶▶《如來神掌》特殊小遊戲介紹





鍛奇筋・練八脈

武林中盛傳，神武會擁有可令天下武者內力遭遇瓶頸時突破的秘法，悉者莫不引領望之，期能一試。

ⓐ 遊戲目的：促使三位主角人物之內功等級得以通過瓶頸關卡，繼續升級

ⓑ 遊戲時刻：三位主角人物內功等級必需通關之時

（每人均有三次，龍九州為 5 、10 、15 級、天威為 4 、8 、12 級，燕真為 6 、12 、18 級）

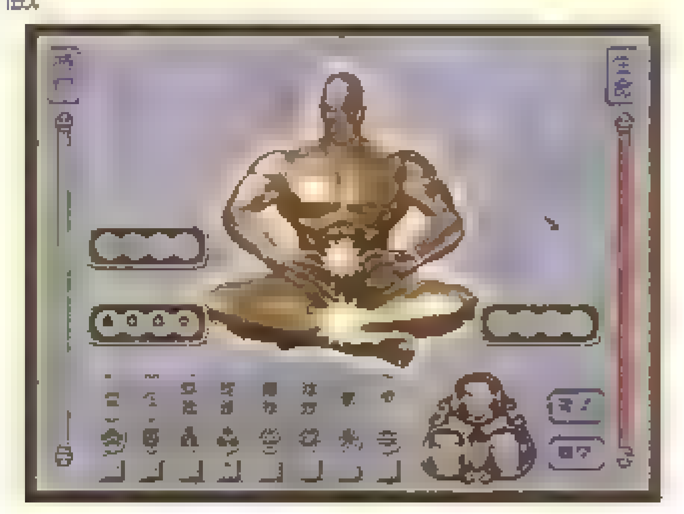
ⓒ 遊戲地點：東野—神武會總舵、中原萊亨鎮內神武會分舵

ⓓ 遊戲主角：三位主要人物—龍九州、天威、燕真

ⓔ 遊戲影響：內功可否再升級之關鍵

ⓕ 遊戲獎勵：無

ⓖ 遊戲規則：左邊綠色標竿為遊戲的計時標竿；右邊為所選擇的角色的血量標竿，當血全數扣完後遊戲即結束；左下方的文字與符號與代表按鍵（數字寫一即按數字鍵 1）；右下三個圓環則代表著三個主角；中間四個圓環連結的長方體，當遊戲開始時，第一個（由左下方開始為第一個計算）每個環都將出現下方圖示中的任一個圖示　需按照圖示所對應的按鍵（既圖示下方之按鍵）若四個都按正確無誤後方打開下一組；中央的人物銅像則有六個關卡，每當外輪過完一圈則視同通過一個關卡，當完成六個關卡即完成這個小遊戲。



神龍鎖關

天山龍族特有之閉關與避難去門，一旦進入神龕內，關鎖便啓動，爾後就必須由外者解鎖方可開啓，相傳為龍族歷代尊者閉關專用之處所。



ⓐ 遊戲目的：解救受困於神龕內閉關的天山龍族不定尊者

ⓑ 遊戲時刻：主線劇情進行至西境天山，龍九州援助天山各族尊者於危亡之際

ⓒ 遊戲地點：西境—天山九迴龍巒上的龍城

ⓓ 遊戲主角：龍九州

ⓔ 遊戲影響：主線劇情節點能否通過

ⓕ 遊戲獎勵：龍九州經驗值增長

ⓖ 遊戲規則：必須將所有方塊移至紅框內　直的方塊只能上下移動（如紫色方塊、水藍色方塊…　），橫的方塊只能左右移動（如黃色方塊、橘色方塊…　）。許多方塊為不連續的，如橘色方塊、水藍色方塊，橘色的兩條方塊，不能獨立移動　方塊間會互相阻礙移動，水藍色方塊便受到深藍色方塊、淺綠色方塊、粉藍色方塊的阻擋，動彈不得。灰色方塊也被深藍色方塊、草綠色方塊擋住去路。

神掌新境

無



ⓐ 遊戲目的：提昇龍九州如來神掌與內功的威力

ⓑ 遊戲時刻：主線劇情進行至擊敗血佛後，龍九州積極準備與荊雷一戰，為求得勝，進入天關閉關練功

ⓒ 遊戲地點：東野—天關內的天絕洞

ⓓ 遊戲主角：龍九州

ⓔ 遊戲影響：無

ⓕ 遊戲獎勵：龍九州之如來神掌任一式提昇兩級、內功提昇一級

遊戲規則：畫面上有十張卡片排列，透過播放器可得知題目的卡片播放次序，玩家須在限定時間內排將卡片拖曳至空白處欄位內，並排成正確順序後確認，否則判定為失敗，無次數限制，直到玩家放棄才退出遊戲，共有三道題，播放速度將會越來越快。



逆通七竅

梵天聖教寶典上卷之武功心法，是一打通武者全身竅門的秘法，打通之後可讓功力大進，稱雄天下

ⓐ 遊戲目的：促使龍九州打通七竅，穩定功力發揮的狀態

ⓑ 遊戲時刻：主線劇情進行至龍九州進入逍遙宮，在逍遙大帝的引導下見到梵天寶典通暢七竅之心法

ⓒ 遊戲地點：中原－逍遙宮南殿長廊

ⓓ 遊戲主角：龍九州

ⓔ 遊戲影響：影響主線劇情走向

ⓕ 遊戲獎勵：開啓龍九州身上梵天系列武功技能樹開放點擊

ⓖ 遊戲規則：共有七個小關卡（分別為腦、肺、心、肝、脾、腎、男腸），每個關卡都如附圖之關卡，玩家須在時間內操作紅色圓球通過障礙，如果碰撞到管壁便判定為失敗，無次數限制，直到玩家放棄才退出遊戲。



龍馬渡河

乃小天河之天險所成之關卡，需利用天河晶方可渡過天河。

ⓐ 遊戲目的：促使龍九州帶領龍馬、艷后渡河

ⓑ 遊戲時刻：主線劇情進行至龍九州進入小天河，準備帶領龍馬、艷后完成艷葬，無奈龍馬畏懼天河晶，龍九州需利用天河晶幫助龍馬過河

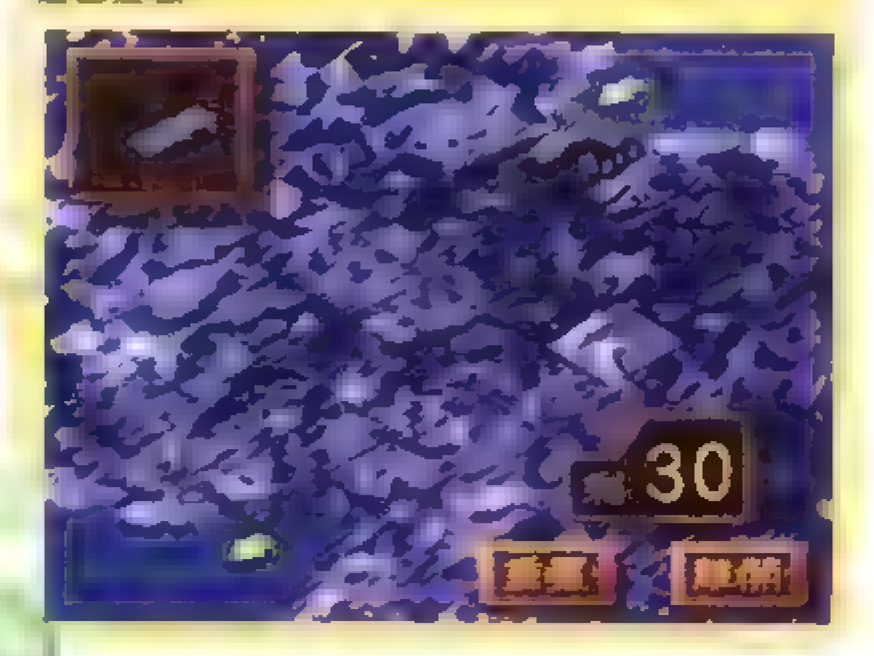
ⓒ 遊戲地點：小天河一九曲流西段

ⓓ 遊戲主角：龍九州

ⓔ 遊戲影響：主線劇情節點能否通過

ⓕ 遊戲獎勵：龍九州經驗值增長

ⓖ 遊戲規則：左上角的方框內，為玩家可使用的方塊，玩家需利用出現的方塊，搭建橋樑串聯於兩個箭頭之間，無次數限制，直到玩家放棄才退出遊戲



苦心陣

十方苦牢乃幽禁魔頭之地，上古時代，武林正道合力制伏一魔頭，相傳就是被禁閉於此，為防魔頭逃竄，正道領袖與先輩便設下陣法以防有變。

ⓐ 遊戲目的：促使龍九州三人可進入十方苦牢一探究竟

ⓑ 遊戲時刻：完成支線任務取得赤、銀、碇、黃四刀之一，再探得苦牢傳說後，與網路玩家合作打開通道，再自行通過陣法



ⓒ 遊戲地點：中原　十方苦牢

ⓓ 遊戲主角：龍九州、天威、燕真

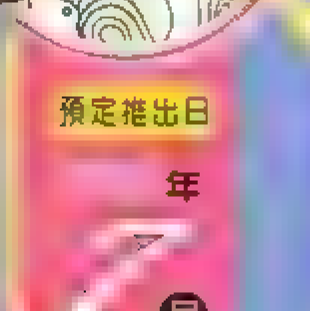
ⓔ 遊戲影響：日後能否進行下載劇情

ⓕ 遊戲獎勵：無

ⓖ 遊戲規則：玩家可任意押書面上之25個押板，押板判斷符合規則即與相對應之押板一起下沉，若無相對應符合之押板則該押板上升復原不再動作。只要玩家能清除所有25個押板就可過關，但若有剩下無法消除之押板即成死局，須重新再玩。（經測試後，應該只有一個解法，基本上玩家只要按錯一步就只好重玩。）每個押板中間和外圍都刻有兩種不同文字，押板中間使用之大文字為「戒、定、慧」，外圍小字為「貪、瞋、痴」，交錯搭配共有九種押板。押板受文字影響而互相牽連，其文字之規則為「戒破貪、定破瞋、慧破痴」，故當玩家押下一個中間刻有「戒」字之押板，鄰近左右押板之外圍文字剛好為「貪」時，則符合規則的三塊押板皆會啓動下沉，若四週押板之外圍文字為「瞋」或「痴」時，則押板無任何反應鬆手後會復原上升。玩家只要將所有的押板都成功清除下沉即達成條件過關。

吞食天地 ONLINE

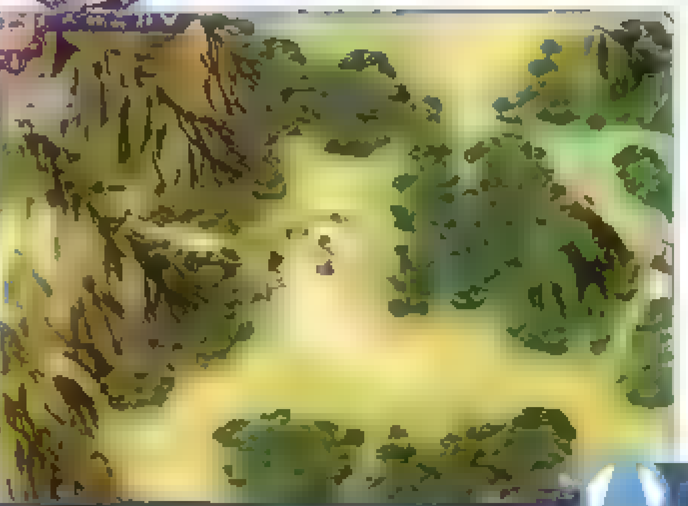
研究製造所：中華網龍	販賣流通所：中華網龍
遊戲類型：萬人線上RPG	科技需求：未定



預定推出日 年 7 月

三國歷史看似嚴肅，但是在刻板的歷史陳述中卻往往能夠衍生出超乎想像的幻想空間，於是三國題材總是能夠演化成引人入勝的精彩世界，而「吞食天地ONLINE」便是如此一個結合真實與虛幻的遊戲，相信應該能夠帶給安德烈斯的玩家們新奇的感受。

尋找可以匡正亂世的超級英雄！



大家手牽手一起去冒險喔！

玩家在「吞食天地ONLINE」中所扮演的角色是一名生活在現代的高中生，卻意外地被仙人挑選為結束三國亂世的英雄候選人，於是回到古代中國，展開了一連串的冒險旅程。

整個遊戲雖設有劇情主軸，但是為了讓玩家有更深刻的體驗，在劇情的主要架構之外還衍生出不同的分歧劇情，所以玩家在遊戲過程中所作的任何決定便顯得極為重要，因為不一樣的選擇將會使往後的劇情產生不同的發展，玩家在偌大的地圖上冒險時將有機會遇上三國時期的名將，還有各式各樣的人物，如果能夠找到有力的同伴，玩家的冒險過程也會因此變得更豐富有趣喔！

過關斬將拓展版圖

玩家們一進入「吞食天地ONLINE」的世界後會發現，遊戲初期開放的所有區域，居然不能全部走透透!?這到底是怎麼一回事？嘿嘿，本作的遊戲舞台固然十分廣闊，但是整個大地圖上被畫分為許多小區域，玩家如果以為上了線就可以四處趴趴走，到處亂逛，那可就大錯特錯囉！玩家想到其他區域去冒險時，必須通過聯結兩地的關卡或橋樑等處，然而打敗把關、守橋的士兵或賊人，隨著玩家漸行的區域愈遠，碰上的敵手也會愈來愈強，有一種要過關斬將，克服千險萬阻的感覺，當然啦，玩家若是打不過守衛關卡的對手，可以請其他玩家幫忙帶你，只是要注意一點的是，如果玩家的等級實在太弱，可別隨便離隊，否則很可能一不小心就客死異鄉，所以奉勸各位在作好萬全的準備之前，千萬別到處亂跑喔！



前面的橋有黃巾兵看守耶！



既幻想又真實的遊戲舞台

整個「吞食天地ONLINE」的遊戲舞台主要是以中國實際的地形位置縮小後製成骨幹，舞台上除了有寫實考究的地理環境之外，為了讓遊戲世界更添迷人風采，另外還加入與歷史記錄相關、或是帶有民間傳說色彩的幻想元素，配合遊戲本身的劇情架構，讓整個舞台更顯得精彩有趣。遊戲初期將會開放15座各具特色的城鎮及許多不同風情的小型村落，每一座城鎮都有特殊的人文景色表現，除此之外，融合了RPG應有的要素元件後，山川河嶽及特殊景點都具有令人驚異的特色，還可以乘船到海外去探險喔！

回合制戰鬥考驗你的機智

「吞食天地 ONLINE」是採行回合制的戰鬥系統，以明快的戰鬥節奏表現敵我雙方的戰鬥光影及動作，令戰鬥畫面更加精彩。運用於戰鬥之中的地、水、火、風、心五大屬性技能，除了心為獨立屬性之外，其他四種屬性之間則互有克制，而且玩家角色與NPC 角色各有特定屬性，玩家進入戰鬥後可別想光靠蠻力來打敗對方，尤其當玩家有夥伴一同加入戰鬥時，更應該視敵我雙方的情況來調整戰鬥步調，與同伴互相合作。面對肉搏型又強勁的對手，只要善用特技及屬性相剋的策略即有機會扭轉局勢、反敗為勝；而與擅長使用特技的敵人戰鬥時，配合屬性使出對應特技或者與同伴一起發動合擊都是不錯的方式。



可惡的董卓竟盜起皇陵來了！

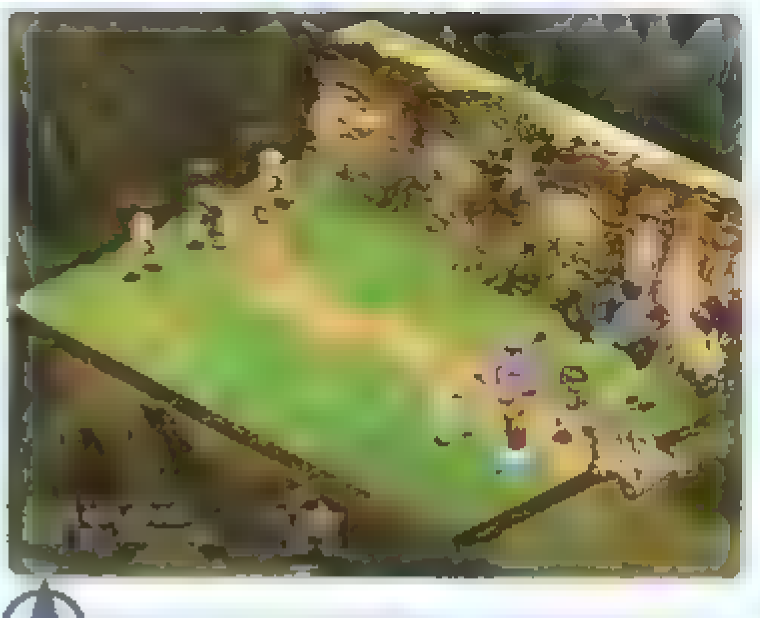
除此之外，玩家角色所裝備的武器，對於物理攻擊和術法攻擊的威力，甚至命中率及防禦力皆有顯著的影響，在這場戰鬥中，如何以最省力的方法得到最大的戰鬥效果才是玩家應該思考的目標。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
地	無	攻擊加成	無	[illegible]
水	[illegible]	無	攻擊加成	無
火	無	[illegible]	無	攻擊加成
風	攻擊加成	無	[illegible]	無

帶著自己培育的小兵兵打仗去

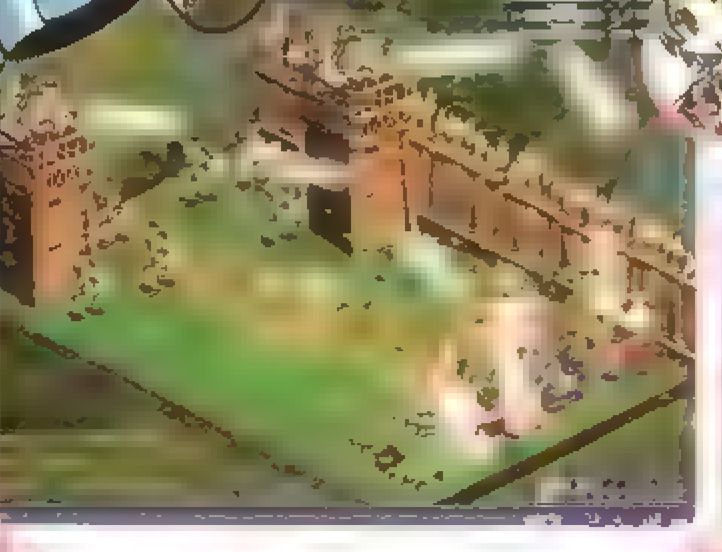
玩家在遊戲中可以透過特殊的系統功能來招攬同伴，對象遍及出現在遊戲中的所有NPC 角色。這些同伴不但可以跟著你四處冒險，還可以在戰鬥中助你一臂之力，同時藉由戰鬥經驗來增加能力，玩家若是能夠好好地訓練你的 NPC 同伴，對於你的冒險旅程一定大有幫助喔～





也可以找村民或路人當同伴啊！？

跟好朋友互助合作也不賴



敵人這麼多，前排的 NPC 都掛點了啦！



各位夥伴們加油啊！

能夠和其他玩家一同組隊冒險一直是線上遊戲最大的樂趣所在，玩家最多可以跟其他四位玩家一起組隊，如果隊伍之中的每位玩家都有NPC 同伴的話，那麼我方戰場上的作戰人數將多達十人，敵方人員最多可達十人，如此龐大的陣容將可增加戰鬥的深度與廣度，同時加深玩家之間的互動。

※報導中為遊戲開發中畫面，請以遊戲實際情形為主

三國演義Online

激戰長坂坡

研發製造所：中華網龍　　代理發行：中華網龍

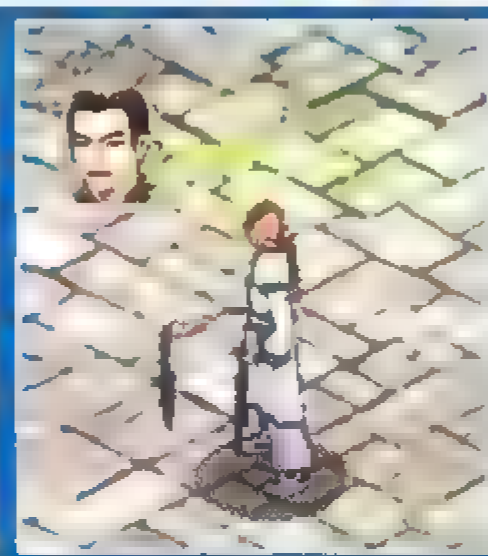
遊戲類型：[illegible]

PK制度是好是壞，或許見仁見智，不過在虛擬的世界中，所標榜的就是要隨心所欲活出自我！因此三國的新資料片「激戰長坂坡」，將PK制度正式更名為善惡系統，賦予更鮮明、更有規範性的意義，玩家想當好人壞人，想成為救萬民於水火的英雄，還是陷眾人於恐怖漩渦的魔頭，都只在一念之間！踏上了這條路，就勇敢向前衝吧！

現行PK制度與三國生態

任何一款網路遊戲都是由玩家與[illegible]之間的互動，所架構出來的虛擬世界，[illegible]，PK制度造成的狀況有下列幾點





網路上常出現的兩種人，殺人魔與小白，這兩者為三國世界帶來了數不盡的話題，也是善惡系統的主要對象喔

影響遊戲節奏

玩家與玩家之間互相戰鬥，比的當然是各自職業的威力，贏PK就得服輸，這原本也沒什麼，糟糕的是有些玩家嗜殺成性，殺的人越多好像越興奮，此舉就嚴重影響了普通玩家的遊戲進行，我就有次在三國世界闖蕩時，遭到一名紅人當場無故秒殺的悲慘遭遇。因此紅人與紫人的出現，無視於PK值的存在，確實妨礙了遊戲的正常進行

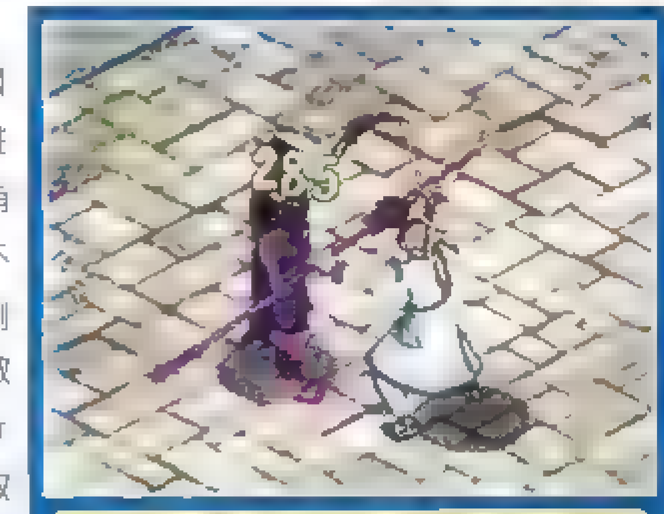
等低玩家挑釁

現行PK規則中有一點就是，如果任何人殺了一位身上無PK值的玩家，那麼殺人的人就會增加1點PK值。聽起來似乎十分合理，但是實際上，就是有一些等級比較低的玩家看準這一點，向高等玩家作挑釁的動作。譬如說：搶怪、搶寶、偷P等等，只要高等玩家忍受不了而P死他們，就必須背負著PK值在身上的風險，潔身自愛的高等玩家實在非常無奈。

改過向善困難

一旦成為紅人或紫人，彷彿是一輩子不能抹滅的印記。不僅必須承受異樣的眼光，還必須成為眾人唾罵的對象，而如果厭倦了這種生活想要漂白時，卻發現：條件非常苛刻！因為目前紅人漂白的做法就是，死亡一次就會扣回1點PK值，也就是說PK值為10就必須死10次，而現行的紅人死亡規則中也明訂，PK值超過10點時，死亡的懲罰所扣除的上限經驗值提高一倍，物品落掉機率增加，等於是要消PK值，必須犧牲等級和物品，就一般玩家的眼光看來，這實在是對紅人一個懲罰性的制度，理所當然。但是反過來想一想，這個虛擬世界就是必須容許不同類型的人存在，既然這是他們的選擇，他們當然也有選擇改過向善的機會吧！

PK制度在三國原來只是一個原則性的條文，但是既然有上述弊端的產生，不如作一個通盤的規劃與變革，因此在「激戰長坂坡」中，全新的「善惡系統」將取代PK制度，玩家可以自行選邊站，在三國中成為一個更有特色的人物吧！



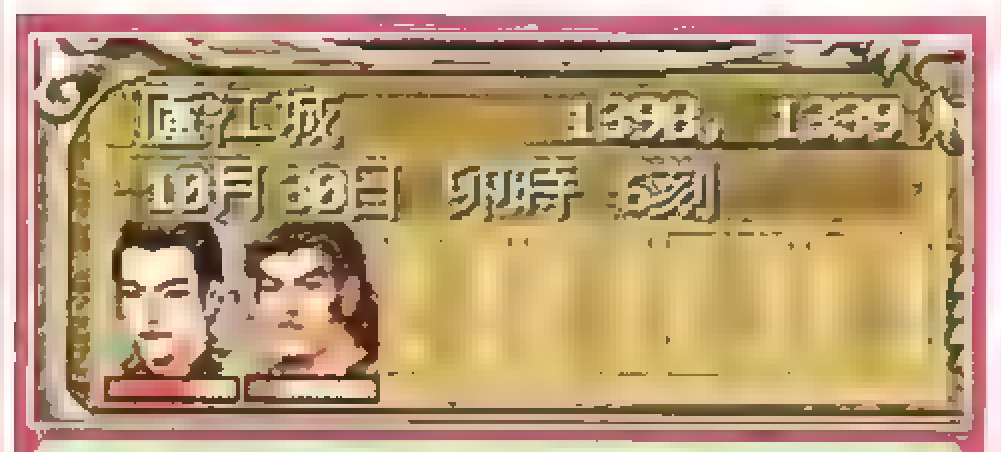
紅人要漂白在之前並無其他方法，唯有一死來面對曾經獵殺的無辜受難者，卻也造成了他們索性大開殺戒，變本加厲的主因

善惡系統基本課程

「善惡系統」將原本的，值變更為「善惡值」，原先代表了殺人如麻的PK值，將被賦予新的意義！

正義與邪惡的永恆對抗

新的善惡值設定在－30000～＋30000的區間，原先的PK值1點將換算成善惡值－1000，無PK值的玩家一開始皆為0的中立一方，而善惡值加減的原則如下：



在新一代的善惡系統中，中立或善人是無法與大奸巨惡的惡人合組隊伍的

善惡值的正負計算

在「激戰長坂坡」中，所有的NPC及玩家都會被賦予基本的善惡值，NPC部分多為負值，表示為壞人，但也有正值的NPC，玩家殺了善NPC，會增加負值，殺了惡NPC則會增加正值。所以有負值的玩家可以經由練功殺惡NPC的方式，一邊賺經驗值一邊消去負值，可謂一舉兩得！

善惡值正VS善惡值正

不管是哪一方遭到殺害，也不管兇手的善惡正值原本是多少，均將直接扣成－1000。也就是說即使你是一個累積＋30000的大好人，只要殺錯一人，馬上從天堂掉進地獄，看來正義之路一定要堅持到底喔！

善惡值負VS善惡值正

若前者殺了後者，將累積負值－1000，殺得越多，負值也累積越高，最高可達－30000。

對紅人的處置

紅人這裡指的是負值超過－1001的玩家而言，只要正義或中立的一方殺死一位紅人，即能獲得＋300的善惡正值。不過若是紅人殺了另外一個紅人，也能獲得＋300善值喔，想要改過自新的紅人們趕快大義滅親吧！

主被動攻擊的判定

走在路上無緣無故被小白攻擊，雖然不痛不癢但是殺了他卻會增加我的PK值，這時該如何是好？不要緊，新開放的善惡系統中，將改正此一弊端！只要是主動攻擊其他玩家的小白，被攻擊的一方擁有反擊的權利，一旦反擊成功殺了小白，系統不但不扣負值，還幫你加上＋100的正值喔！日後碰到小白，就能好好教訓他一下啦！



一旦和殺人魔交易，可要失掉好不容易保持到現在的清白之身了！！

善惡值顯示方法

要知道自己或別人的善惡值是多少，是好人還是壞人，可經由以下的方法來判定：

介面顯示

在「屬性」介面中，原有的PK值將一律改為「善惡值」，其中的數字若為紅色，即為惡人一族；若為藍色，即為善人一族；在－1000～＋1000區間中的玩家屬於中立一族，顏色不變。

角色姓名顯示

將在角色姓名的位置，襯上一個底色，底色為紅色即為惡人一族；若為藍色，即為善人一族；在－1000～＋1000區間中的玩家屬於中立一族，顏色不變。



善惡七階段

善惡系統特地將善惡值劃分為七個階段，每個階段都能發揮出不同的能力，至於這些能力是什麼，詳見下一段的介紹。

殺人魔	－30000～－16001
惡　人	－16000～－8001
罪　犯	－8000～－1001
中　立	＋1000～－1000
好　人	＋8000～＋1001
善　人	＋16000～＋8001
大英雄	＋30000～＋16001



善惡系統究極特技

如前所述，善惡值分為七個階段，從殺人魔、惡人到罪犯屬於紅人一族，好人、善人到大英雄屬於藍人一族，中立者顏色不變。為了區隔及凸顯各個階段的差異性，在「激戰長坂坡」中，除了中立者之外，正義與邪惡的一方均會具備不同的善惡特技，這些特技予以投身雙方陣營的玩家更加具有競爭力的對抗武器，有了這些特技，相信正邪對決更是精采可期！



善惡特技基本說明

特技按鍵

當善惡值達到特技標準之後，便會出現該特技的使用按鍵。

特技消失

善惡特技既然是以善惡值作為基準，因此當玩家在使用特技的時候，善惡值如果低於特技的需求，該特技和特技按鍵就會消失。

時間限制

善惡特技效果有時間限制，當第一次使用效果時間尚未結束之前，無法使用第二次。

消耗體力

善惡特技需要消耗一定數值的體力SP。

學成招數

善惡特技是累計的，善惡值越高（不論正負），能學到的特技也越多，最多能夠學到三招。

罪犯特技－邪念萌生

當玩家變成「罪犯」之後，便具有第一種特技－邪念萌生！概略來說這是一種反彈性質的特技，當敵人攻擊「罪犯」玩家時所給予的傷害，將會反彈回一部份到攻擊者身上！也就是說，敵人所必須承受的，除了「罪犯」玩家的攻擊之外，還有自己造成的反彈攻擊！這對差之毫釐、失之千里的PK戰鬥而言，將出現關鍵性的影響！

惡人特技－惡貫滿盈

當善惡值達到「惡人」的標準，便會增加另一種新特技－惡貫滿盈！只要犧牲一部份物理及術法防禦的數值，即可換來HP、MP上限值和現在值同時提高的超強特技，只要玩家的體力足夠，上述兩項特技都能使用喔！

殺人魔特技－邪魔附體

毋庸置疑的，能當到殺人魔，其良知的泯滅已經到了一定的程度，當然特技方面也要是毀滅性高於一切的囉！沒錯，此特技採用玉石俱焚的方法，犧牲物防法防之後，換取強大的物攻術攻，使其能確實達到「一擊必殺」的效果！

好人特技－和煦春光

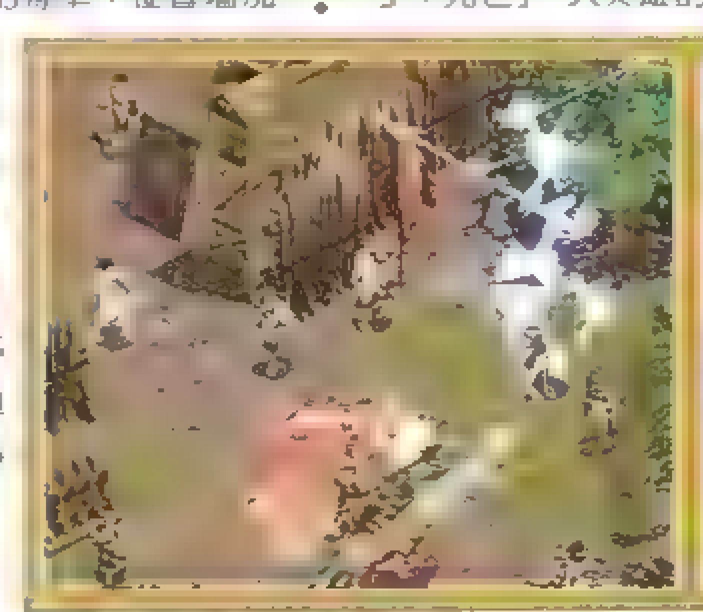
當玩家變成藍人的一份子，第一個會學到的特技就是「和煦」。和煦主要針對敵人而發，一經使出，敵人將會發生兩種異常效果，第一種就是敏捷降低，敵人在PK時能砍殺的次數會減少；第二種是敵人採用術法攻擊時的吟唱時間會增加。值得一提的是，此特技不限於對其他玩家使用，也能對NPC使用，對於練功可說是有不小的助益！

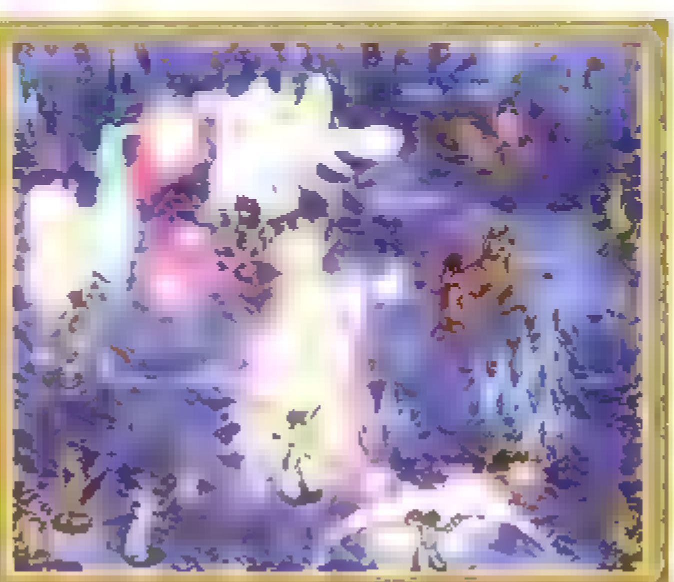
善人特技－烈日灼身

進階到「善人」之後，第二招「烈日」也隨之學會。烈日的效果更明顯，只要攻擊不管玩家或是NPC，都能在之後另外加成一定比例的攻擊數值，而且每一下的攻擊都會出現這樣的加成，如此一來再頑強的敵人都有解決的機會了！

大英雄特技－光芒萬丈

當玩家終於成為立志要除惡務盡的「大英雄」時，也終於學會藍人的第三特技－光芒！光芒一經施展，「大英雄」玩家的所有攻防數值皆會瞬間提昇，包括物攻術攻、物防術防。有了「光芒」，大英雄的正義之路也將更加順遂了！





善惡值與城池法令



善惡系統的更新，其影響是全面且深遠的，練功的玩家每殺　隻NPC，就能增加些許善值，因此就大方向而言，是往正義的　方前進，但是若立志成為惡人也不要緊，只要大開殺戒，也能很快到達目的　不過就整個　國的發展來說，平穩生活是眾人的共識，因此，紅人基本上是全伺服器的公敵，對於這些公敵，普通的玩家能做的實在有限，因此在「激戰長坂坡」開放之後，組織力量也能對囂張違法的紅人做出制裁唷！



每座城門口的守衛你別看他現在沒啥作用，說不定到時候城主一旦下令，不管是惡人還是殺人魔，一定會吃不完兜著走，有PK嗜好的玩家還是收斂一點吧！

城內開放PK

每座城池將視城主決定，開放PK功能，但是紅人不要高興得太早，開放PK不是方便紅人大開殺戒，而是將讓紅人無所遁形　只要紅人或是任何玩家在此城內PK其他玩家，此時PK者頭上的姓名底色將變成黃色並持續10分鐘，系統判定其為主動攻擊方，此時任何人都有權利對其展開攻擊！此舉等於是城內的全面通緝，只要大家同心協力，紅人只有逃命的份囉！！

拒絕紅人進入

如果開放守衛獵殺紅人效果不彰時，還有一個方法，就是全面禁止紅人的進入！紅人之所以為所欲為，在各大伺服器間掀起腥風血雨，就是因為其後勤補給的完善，有足夠的補品、丹藥，還能隨時回城躲避眾人追殺，當然無法達到遏阻的效果。如今由城主出面，公告禁止紅人進入其城池，紅人或步行或騎馬，或神行符或回城卷軸，全部都會被阻隔在城外，無法進入。當所有城主均拒絕紅人進入，紅人沒有其他選擇，只能慢慢打怪，扣去原本的善惡負值，直到恢復正常為止

善惡值的其他面向

善惡值的正與負，影響到的不只是正義或是邪惡的道路，更牽[illegible]以下幾項不同面向

懲罰機制

和之前的規定概念相同，善惡負值越高的玩家遭受的懲罰也越嚴厲，譬如死亡掉經驗值的比例由1%～20%，而掉寶的機率則從5%～100%不等，而且負值越高的玩家，一旦死亡所掉的裝備也會越多喔！

組隊機制

所謂物以類聚，一旦選邊站之後，就只能和相同陣營的玩家組隊，一位藍人與一位紅人即便是至交好友，也無法連袂上擊共同練功，除非其中一位放棄自己原有的陣營才行。



交易機制

中立者與紅人能與所有的玩家安全交易，但正義之士若[illegible]交易時，善惡值就會下降，而且[illegible]殺人魔，被扣的值也越高！

附加術法

中立者與紅人能與所有的玩家加輔助性術法，但正義之士若[illegible]，善惡值就會下降，而且[illegible]殺人魔，被扣的值也越高！

幫忙超渡

超渡特技是道士獨有，紅人道士能幫紅人或中立者超渡，藍人道士也能幫藍人或中立者超渡，不過幫中立者超渡時，會按個人的善惡值數[illegible]增加其成功機率，善惡值越高者，超渡成功的機率也就越高。

結語





金庸群俠傳Online 小寶闖情關

- 研究製造所：智冠科技及中華網龍
- 販賣流通所：智冠科技
- 遊戲類型：線上角色扮演
- 科技需求：P-166 MMX、32MB RAM

預定推出日

已推出

經過了上一期的報導以後，我想安德烈斯的玩家們會更想瞭解更多關於「金庸群俠傳Online」的新內容吧！和上一張資料片「喬峰傳奇」的自創門派、武功等風格相比，新資料片「小寶闖情關」中，則是以輕鬆的手法、可愛的筆觸，帶領玩家前往截然不同的「金庸群俠傳Online」，並且配合了小說內的情節，發展出遊戲中許多功能。一定可以陪安德烈斯的玩家們渡過一個新意盎然的快樂暑假喔！

婚後情感交流大提昇

【夫妻】功能在進入「小寶闖情關」以後，將大幅提升到讓玩家能夠擁有兩人愛的結晶階段。生小孩在遊戲中必須符合兩項條件，一為必須有一男一女，二是在「結婚」的狀態之下；當符合此兩項條件之後，便能實行【恩愛】的指令。【恩愛】在遊戲中可以是單純的親密行為，也可以是雙方為了愛的結晶而努力。

結為夫妻的玩家，男女任何一方都能使用【恩愛】這個指令，使用以後在玩家人物下方會出現圈形光影，這代表著玩家對另一半所發出的求愛信號哦！收到訊號的另一半，只要走入圈內就能開始「恩愛」。不過由於遊戲本身為普遍級，所以玩家不必期待會有限制級的畫面^_^。當玩家實行【恩愛】指令時，男女雙方會緊緊相擁並且緩緩旋轉上升，角色四周跑出美美的玫瑰花瓣，簡直浪漫到不行，宛如偶像劇的男女主角一般。但是由於使用【恩愛】指令將消耗男玩家的精與女玩家的神，所以玩家在執行這項指令之前得注意一下自己身上的數值喔！

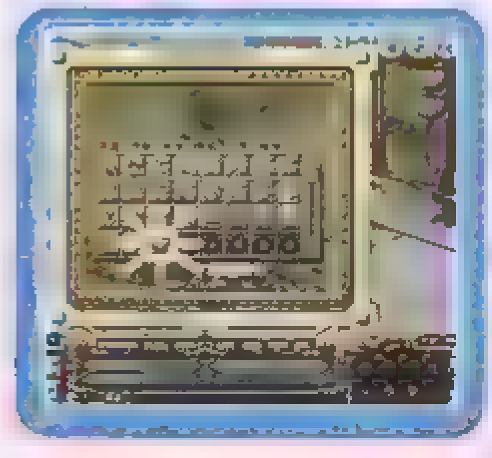
獨處的兩人，配合恩愛的行動是不是很浪漫呢？

開始恩愛後，系統會問男女雙方是否想要有小孩，如果玩家選擇要小孩的話，在恩愛結束後將以隨機方式決定是否可以得到小孩，生男生女的機會各佔一半，就看玩家的運氣如何嘍！



雙方角色緩緩昇高，象徵著兩人的愛情也密不可分。

懷胎十月的模擬情節



當玩家順利懷孕成功以後，在事件欄的視窗內會顯示有「懷孕中」的訊息，從懷孕後一直到生產之間，會有一段讓玩家體驗懷胎十月的等待時間，各位準媽媽們可不用擔心會因為懷孕導致身材走樣，遊戲中並不會讓玩家的體型有任何的改變，也不會因為玩家的任何動作對胎兒產生影響，但是可別因為如此就粗心大意，要是錯過了預產期，辛苦得到的小孩可是會因此而不見了哦！

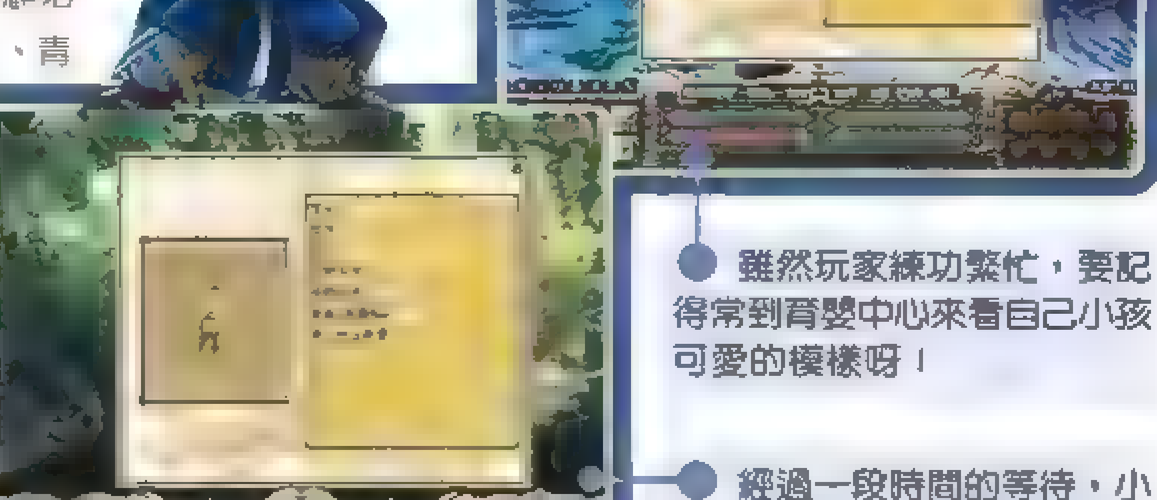
過了一段等待的時間，最重要的生產期終於到了，這時玩家得花費少許的金錢找產婆進行接生，迎接小寶寶的來臨。在各個城內都會有產婆可以幫助玩家接生小孩，是生男生女的結果是隨機決定的。小孩一旦出生後就必須由父母雙方來決定小孩的歸屬權，如果父母雙方事後反悔，不想負起教養小孩的責任，系統也會提供玩家放棄小孩的機會，轉由系統將小孩回收，但是玩家可別以為只是遊戲而已就能任意拋棄小孩哦！生而不養是不負責任的行為，所以如果玩家真的還是打算將生出來的小孩丟棄，在遊戲中可是會遭到[illegible]處分喔！



寶寶生出來

育嬰中心

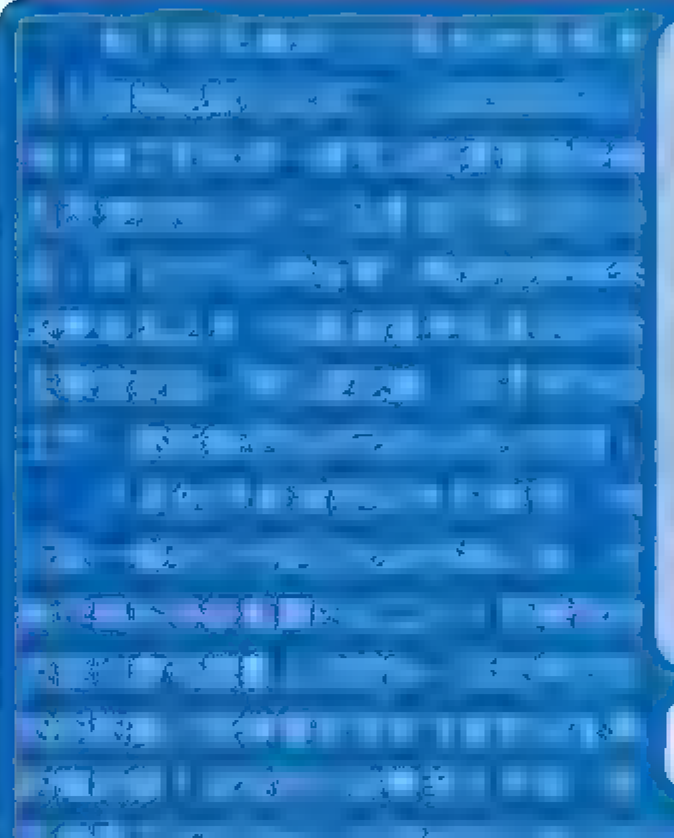
兩人共同創造了愛的結晶之後，看著小孩成長的過程是為人父母者最大的滿足與喜悅。小孩生下後，由於正處於嬰兒時期，所以都會統一交由產婆所設立的「育嬰中心」照顧培育，在成長上共分為五個時期，分別為嬰兒、兒童、少年、青年、成年，由嬰兒到青年的這四個成長階段都得要由「育嬰中心」照顧，省去玩家在練功之餘還要分心照顧小孩的麻煩，一直到成年階段才能由玩家自行領回。未成年小孩必須待在育嬰中心，由於本身的心智年齡都未達成熟階段，所以無法完成父母所下達的指令，基本上幫不了父母親的忙。雖然大家的小朋友都是統一由育嬰中心照顧與培育，但是玩家還是能隨時去找產婆看看自己小孩的成長過程，做父母的可別只顧著專心練功兒而忘了去探視自己的小孩哦！

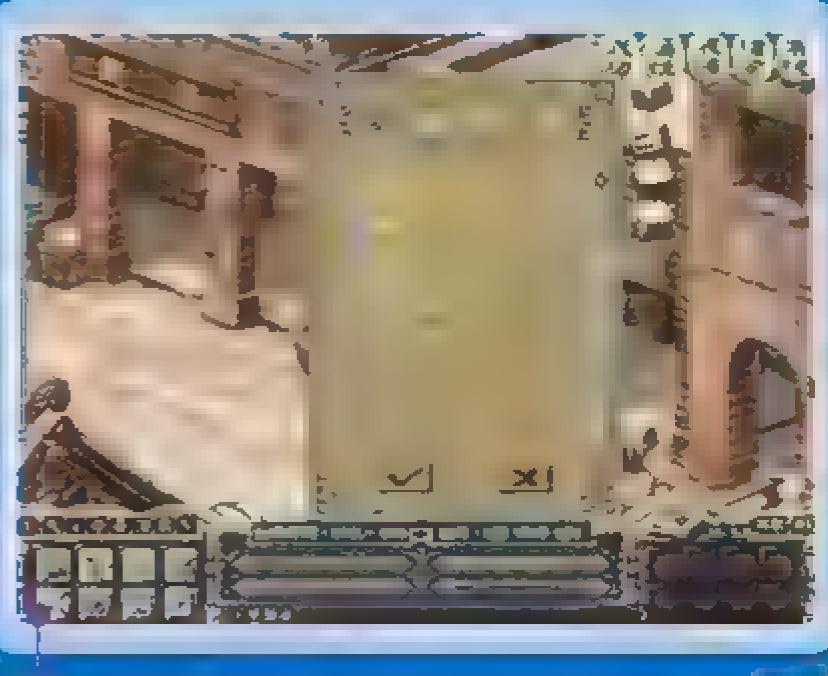


雖然玩家練功繁忙，要記得常到育嬰中心來看自己小孩可愛的模樣呀！

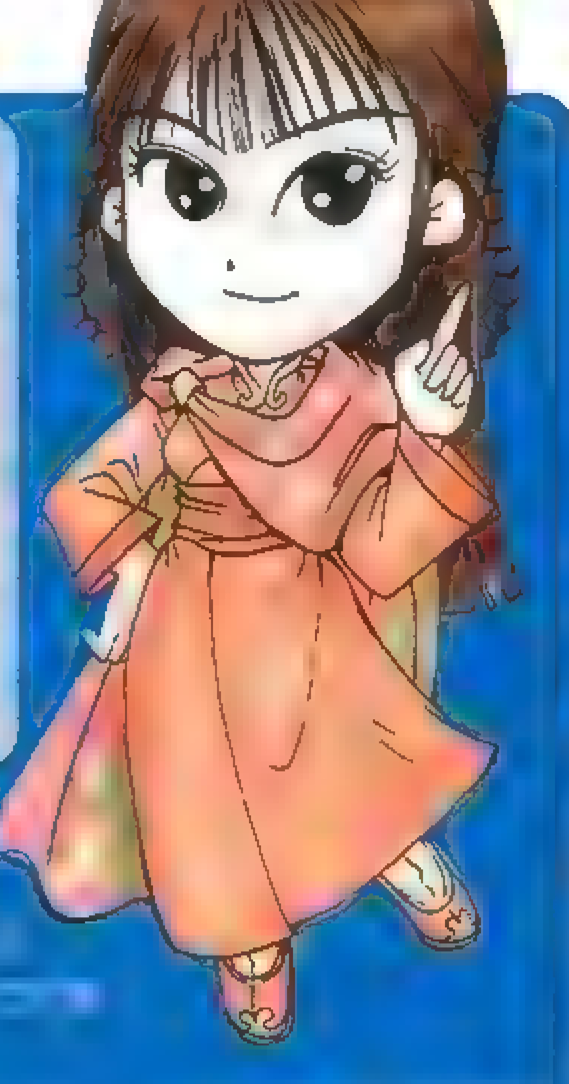
經過一段時間的等待，小孩逐漸成長。

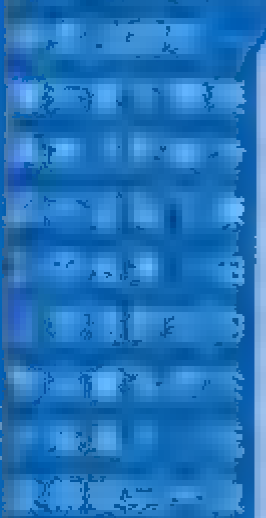
讓小孩繼承父業





設定小孩工作時所需要保留的材料







報導中為遊戲開發中畫面，請以遊戲實際情形為主

設定好小孩對玩家戰鬥中的設定後，玩家可以更安心的練功去囉！

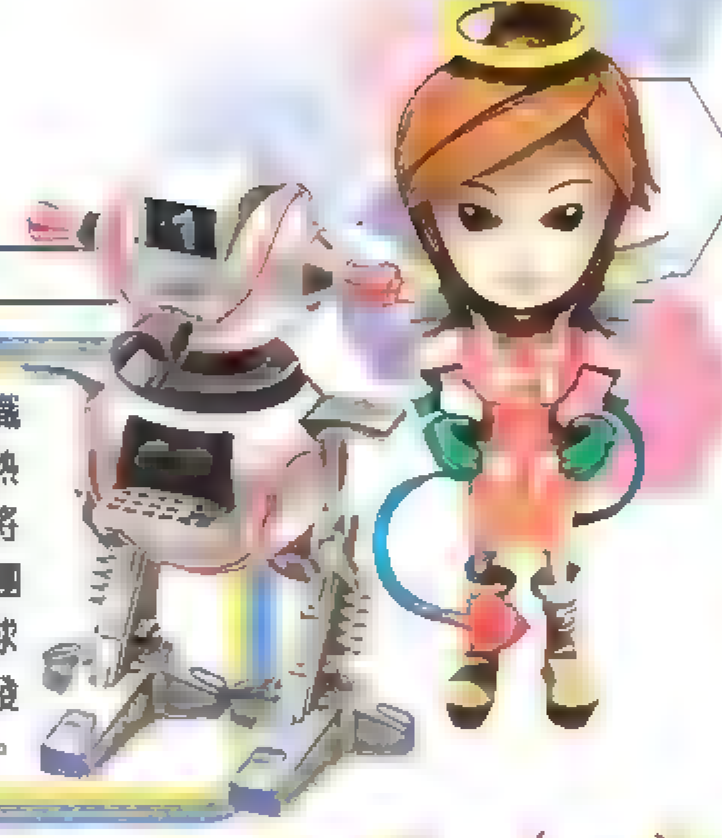


棒球online



預定推出日　年　月

- 研究製造所：東方演算
- 販賣流通所：未定
- 遊戲類型：線上運動角色扮演
- 科技需求：未定



"牛隊一支獨秀，鯨、獅2隊在後面追趕"，隨著職棒上半季冠軍即將出爐的同時，職棒球迷的心也跟著熱了起來，恨不得自己也能下去參與，現在東方演算即將實現玩家的願望，在《棒球online》中玩家將扮演球團經理人，成立一支屬於玩家自己特色的隊伍，並為這球團打理一切事務，相信在喜愛棒球運動的製作小組研發下，可以帶給玩家一個沒有打打殺殺的online game。

進入遊戲後立刻選擇陣營

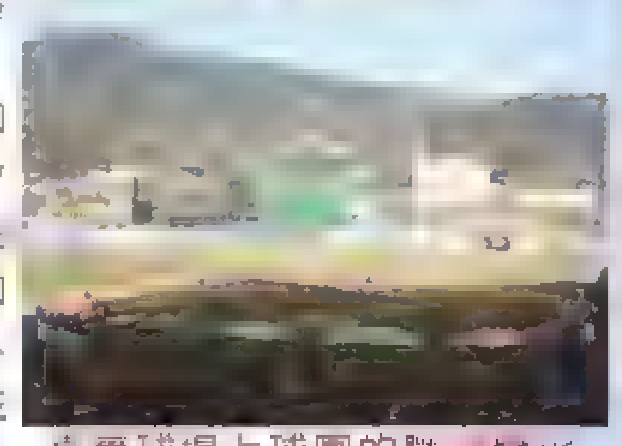
玩家一開始需選擇居住的城市（台北、台中、嘉義、台南、高雄），在組成隊伍後依照自己意願加入不同陣營，陣營共有：象、太陽（總部在台北）、牛（總部在台中）、鯨（總部在嘉義）、獅（總部在台南）、金剛（總部在高雄），陣營系統就是一般線上RPG中的公會、國家系統，目前設定在五個城市中存有六個陣營，爾後新開放的城市將會允許玩家成立新的陣營，不過條件將會非常嚴苛，包括會員人數，球隊等級，加盟資金等等限制。當玩家隊伍要升級成職業球隊時，就必須要有所屬的陣營才可升級，不同陣營的各項設施等級皆不相同，包含了道具店、裝備店、飯店、球探中心、商品部、球迷推廣部、科技中心、訓練場、球場……等等，這些設施與城市本身就擁有的設施在價錢上、物品稀有度、醫療效果等有所不同。玩家必須藉由打敗其他陣營隊伍來提高自己陣營的分數，這樣才可以提昇相關設施的等級。



棒球遊戲當然在棒球場上[illegible]^^

遊戲將會隨真實世界異動

不同陣營彼此間會有對抗性，除了遊戲中玩家的努力外，現實職棒世界中球隊的戰績更是重要影響因素，這樣一來，更結合了虛擬與真實世界中的連動性。隨著遊戲與真實世界中的影響，陣營勢力，球迷人數、陣營科技、球隊名望等都會有所消長，當陣營勢力過低時球迷會大量流失、無法開發新道具、陣營內所有球隊名望下降、甚至是某些建築物消失等不好結果，其目的是要陣營玩家要一起扶持陣營和其各現實職棒球隊現況，將兩者視為生命共同體。關於陣營彼此之間的消長有些特殊的設計，隨真實世界的戰績而有所調整，好比當象3連敗給太陽，遊戲中象陣營勢力大幅下滑，太陽大幅提昇，在設定中連敗、連勝、完全比賽、無安打無失分、大勝等有加成效果，若是持續連敗下去，將使遊戲中球迷人數、名望、開發值下降等，最後如道具店、訓練設施等會一一消失。六個陣營在各自地區皆有一個範圍廣大區域，只有加入本陣營玩家才能使用區域內的設施。



真實球場上球團的戰績變化都會影響遊戲內設定

收集道具來從事建設

玩家在進行陣營球場建設時，必須收集相關建築材料或提昇等級所必備的道具，玩家必須跟特定NPC對話，完成事件才能獲得該項道具。如：建設球場所需要的「鐵條」，需要鐵礦、煤炭去合成，此時玩家需先拿到十字鎬再去跟NPC鐵礦工人對話獲得道具，最後再拿去給NPC打鐵工人融合成鐵條，如此得到建設用的材料。陣營內有各自球場，和城市內公有球場最大不同在於陣營多了票房販賣收入，也會隨球場等級額外加成有所變動；陣營內有球探中心，依照每一位球探能力不同而素質有所差異，包含口才、評價能力、地區熟悉度、球員熟悉度、行動力；陣營內也有戰術中心，由教練團組成，他們一方面可以研究出各種不同的戰術供球隊使用，例如比賽時的防守上更能針對打者習性而守在比較適當的位置。另一方面在訓練上更能提供姿勢，好比推打的技巧



玩家在大地圖裡到處去尋找任務觸發

當人數足夠就可以參加比賽

剛進入遊戲的玩家並沒有任何球員，必需在遊戲中找尋球員創造卡來創造新人，當然也可以從自由球員市場補充球員，或是完成特定故事的任務來得到一些NPC角色加入，藉此組成一支完整球隊。一個球隊人數最少為10人（包含9名野手及1名投手），最多為25人。球隊分為業餘組和職業級，分別由棒球協會和職棒聯盟分別管理，其下又細分為



比賽畫面將以3D畫面呈現

業　餘：快樂組、乙組、甲組

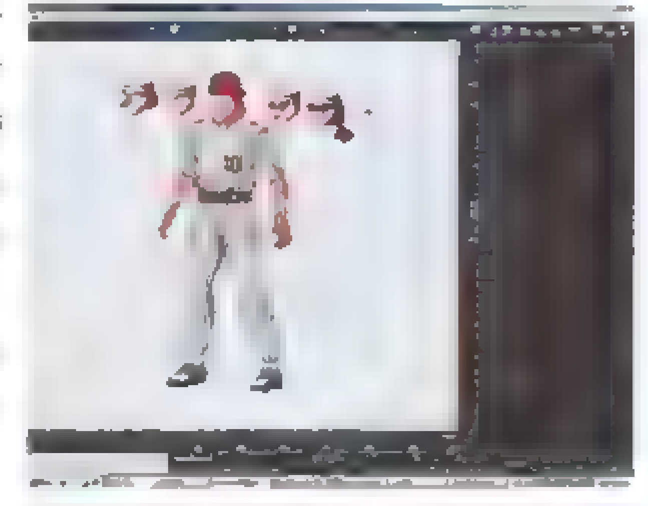
職業級：A、AA、AAA、大聯盟

各級組別每年皆有一些固定的賽事，業餘稱為聯賽，職業稱季賽。除大聯盟等級由官方排定的固定時間外，其餘等級的球隊可在一定的條件下（一年最少比賽場次，對手等級及連勝……）依自己上線的時間，自由找尋同時在線上的玩家比賽對打。遊戲中的時間計算為一至12個月，每個月由固定的回合數組成，玩家在每一回合當中自主從事訓練、比賽、或進行任務等。不同的玩家因為上線時數不一樣，所以彼此之間的遊戲時間也不相同。不同等級球隊每個月的回合數不一樣，如：業餘球隊一個月有10回合，職業球隊一個月有20回合，遊戲中每進行1次訓練、1場比賽皆扣1回合，任務則不一定。每年球隊的行程分為球季與季後兩部分。業餘球隊的球季為1~11月，職業球隊的球季則為3~10月。在季後期間球隊可進行一些行政事務的處理，如球員的續約、解約、退役、交換，球隊主場續約等。而在每年的12月才可以進行球員交換。



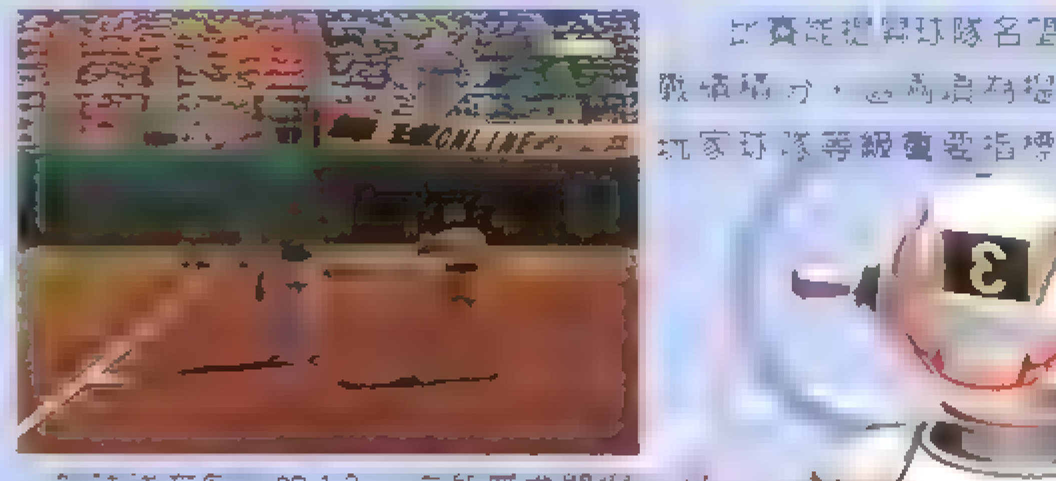
球團的收入與支出

業餘的快樂組與乙組不須支付球員薪資，甲組則必須支付，惟其月薪不會超過4萬元。職業球隊的薪資則不可低於4萬元，而且對於第一次打職業的球員，球團必須支付簽約金給該球員，金額視球員能力而定。球員薪資範圍依據成績表現和球隊等級由電腦換算。在成為職業球團後，如果經營不善，在連續虧損一年後必須被迫解散，球員流落到自由市場或隱退，玩家則必須想辦法東山再起。比賽收入方面在扣除球場租金後，無主客場制度時，勝者6成負者4成，有主客場制度時，則主場玩家全拿。觀眾進場人數的多寡要看球場設備、大小，隊伍的等級，票價與隊伍中明星球員人數等等，另外則還參考了線上一起幫忙加油的玩家數目。在不同球場比賽的差異除有不同的場租外，一般來說，在愈好的球場比賽，愈多觀眾的見證下，球隊的名氣會提昇的愈高。相同等級球隊的比賽列為正式比賽成績，非同等級比賽則一律視為友誼賽，不列入成績計算、也無經驗值可獲得，但玩家可互相以讓分、金錢、道具、卡片為籌碼做為勝方的戰利品。



這是製作小組的惡趣味，為3D模型裝飾裝飾

透過比賽戰績提昇球隊等級

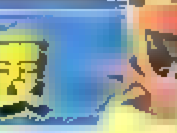


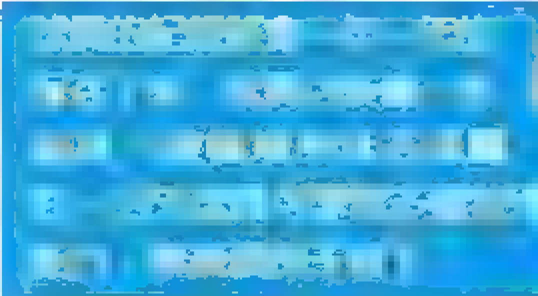
比賽能提昇球隊名望和戰績積分，也為是否提昇玩家球隊等級重要指標。一般球隊在每年的12月由伺服器選出冠軍隊，並將會和排名後面的隊伍升級或降一等級。業餘球隊由棒球協會、職業球隊由職棒聯盟負責管理。業餘升級到職業除了需要名望及積分外，還必須負擔資格費，並具備保證金、球員的簽約金等龐大的資金。在業餘等級中，各機關、棒協、各縣市，會有一些大型的比賽不定期舉辦，由玩家自由參與，如：……盃、紅葉盃、金龍盃、……盃、全國盃等等。比賽有等級、區域及名望等之限制，參賽的球隊除了會大幅提昇名望外，還可得到很好的道具、金錢、卡片等。



因為是3D比賽畫面，所以玩家可以切任何視點來觀看

如何判別球員的好壞







基　　本： 狀態，年齡，出生地，柔軟度，體力，人氣，年薪，成長型態，衰退型態

野　　手： 安打力，長打力，短打力，選球眼，得點圈表現，拉打力，彈道，對左投，對右投，跑速，各守備位置守備力，臂力，接球範圍

投　　手： 回復力，球速，球質，各種球路的控球與球威，對左打，對右打

打　　擊： 攻擊指數，代打時的安打紀錄，對左對右投時的安打數紀錄，二出局後的打點

投　　手： 中繼成功次數，後援攜砸次數，被盜壘次數

再 見 男： 在可擊出再見安打的場面時，各項打擊能力皆會增加。

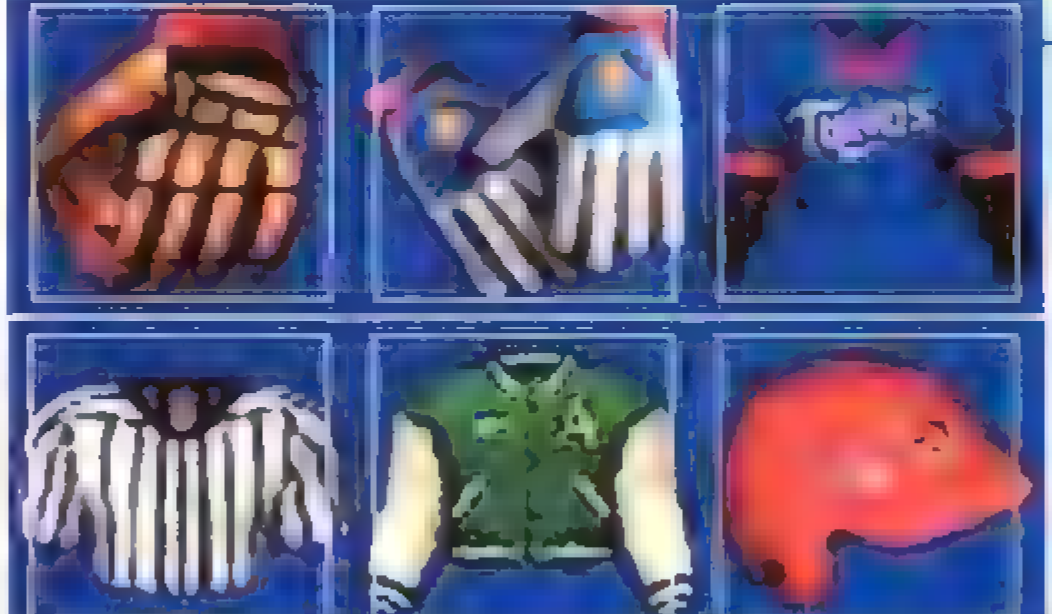
猛 打 男： 當一場比賽連打 2 支安打後能力上升。

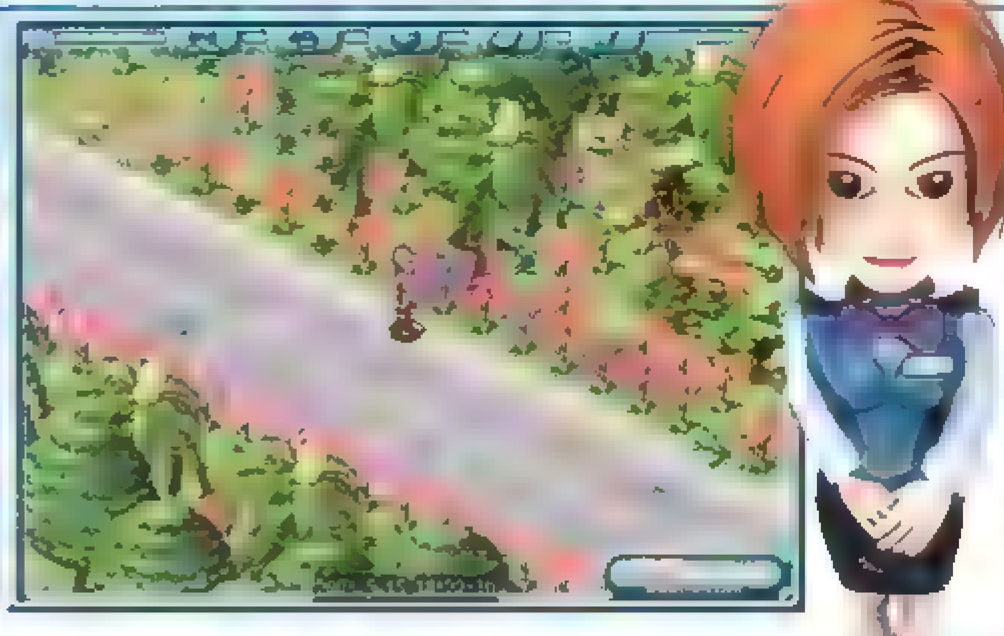
每況愈上： 先發時，贏對方 3 分以內，或輸對方時，6-9 局能力會較平常上昇。

投球動作小： 壘上有人時，投球動作非常快速，可以造成跑者有"盜壘 X"的效果。

跑　　壘： 跑壘技術非常好。在快速通過壘包前進到下一個壘包時所浪費的時間非常少。

球隊氣份： 提升球隊氣氛，只要人在球員休息室，球隊氣氛良好，使隊友能力上昇。





如何進行比賽

玩家所關心的比賽模式，蠻可惜的礙於連線速率，所以不開放玩家像棒球遊戲一樣直接操控選手，不過以總教練的模式對自己的球隊下達戰術、指令，也是蠻有樂趣的^^。正常比賽為一對一的方式，一名玩家操控整支球隊和對手（電腦或另一名玩家）比賽。當玩家球隊人數還不足時，可自由參加一些 NPC 隊伍的比賽，但只能控制自己的選手。比賽採取總教練模式與快速模擬兩種，快速模擬是指完全交給電腦託管進行，玩家甚不需在下達任何指令，玩家可預先設定電腦所採用的戰術及球賽風格，不過可選擇的方式只能以所屬陣營教練團擅長使用的風格（電腦代管比賽時的戰術風格有：替換代打選手的頻率，換投時機，大局取分的強攻戰術，步步推進的蠶食戰術，積極或是保守的跑壘方式，喜不喜歡力拼強打等等）。而總教練模式下，玩家針對球場上變化下達戰術指令。考慮網路遊戲的公平性及流暢度，戰術將被簡化，而使用的時機及次數也有所限制。



攻方戰術有： 選手替換、盜壘、雙盜壘、打跑、跑打、短打、強迫取分。

守方戰術有： 選手替換、pitch out、故意保送、各種守備陣型。

為增加投打樂趣，打者玩家可選擇是否猜球，投手玩家可選擇是否自行配球。比賽分為正式比賽（同等級球隊的比賽）與友誼賽（不同等級的球隊比賽）。正式比賽的成績會被記錄下來，出賽的球員也會得到經驗值。友誼賽的成績並不會被記錄下來，而且球員並不會得到經驗值，但同樣會消耗體力及回合數。不過友誼賽在賽前，只要雙方同意，可互相拿出一些物品，當做勝隊的獎品，增加遊戲樂趣。



球員獲得的方式



① 拿著球員創造卡到球員創造中心創造出一名新人

球員創造卡等級共分為6級，依序為SS、S、A、B、C、D。種類依守備位置區分為八個野手位置，先發與後援兩種投手位置。而有些創造卡還另外具備一些特殊功能，如重打、明星臉，超早熟等等，玩家可以依造自己的意願去調整該名新球員的屬性數值，不過可調整點數的總和，數值的上限則依等級而有所不同。使用球員創造卡創造出來選手的年齡比較年輕。在球員誕生的同時，如果球隊是甲組以上的等級，則必須支付球員當月的月薪，如果是職業還須支付簽約金。



[illegible]

② 到自由球員市場簽下自由球員

自由球員市場裡的球員有業餘與職業之分，從甲組到大聯盟，玩家只能依據自己球隊的等級去簽球員。自由球員市場裡的球員普遍年紀偏高，大多都是別隊解聘流落出來的球員。

③ 從陣營球探中心所發掘

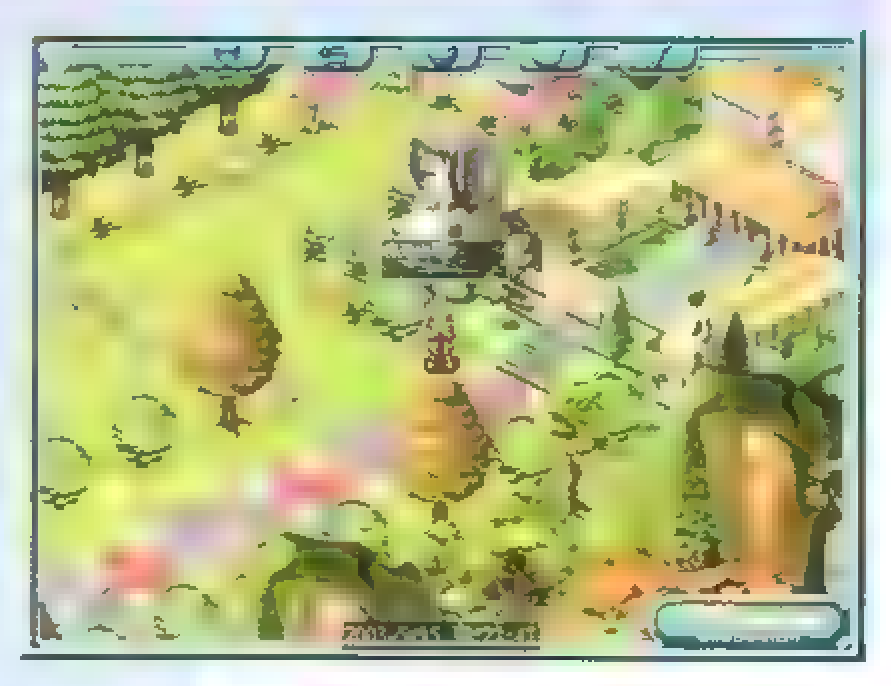
陣營內的球探中心，會依據陣營球探能力找到一些有潛力的新人，或是從海外找到的即戰力選手。這些球員的數目不多，而陣營內的玩家必須在球員出現後的一天內競標其簽約金，由出價最高的球隊得標。球探中心不定時會有一種特殊球員出現，我們稱之為黃金戰士。這些球員最大的不同點是簽下他們的球隊有合約期限，通常最多是真實時間三個月。意思是說當你使用這些球員，除了年紀到了正常退役，否則最多三個月後這些球員也會自動退役。因為這些球員其實就是真實職棒世界中的球員，我們為了讓更多玩家有機會擁有他們，而訂下來的特殊規定。附註一提，這些球員在退役後，之後會再以新人姿態出現在陣營的球探中心內。

④ 特定故事任務獲得特定NPC加入

玩家簽到將影響票房



兩隊比賽時，其他玩家可利用簽到的方式來幫兩隊加油。等球賽結束後，票房除了參考原有的球隊名望，球員人氣等正規因素外，還會特別參考比賽中的簽到人數，來決定票房。另一方面，若是同陣營的玩家簽到人數多，則可增加比賽氣勢（等同於本場比賽來了很多支持的球迷）。每個等級的球隊一年要打多少場比賽並不一定，但是若想要升級則必須符合當時相關的規定。舉個例子，在某個時期，乙組球隊若要想晉級到甲組，在戰績方面可能一年至少需打滿50場，超過也可以，但是勝率必須達六成以上。相反的，如果沒有打滿30場，或是勝率低於三成，則反而會下降到快樂組。



連佛光山都被取材在遊戲中

三國霸業2

研究製造所：詮積資訊　販賣公司：詮積資訊

遊戲類型：角色即時戰略　科技需求：P[illegible]



在做完上個月的報導之後，小尼我特地走訪了詮積一趟（還差點因為SARS而無法進行採訪，還好在園區禁止訪客的前一天去採訪），在遊戲企劃親自示範遊戲怎麼玩之後，大致了解了整個《三國霸業2》的操作模式，底下就讓小尼我一一介紹玩法：



「群雄自傳篇」劇情頁畫面說明

當選完君主（劉備、曹操、孫權）及要進行的關卡之後，就會進入「群雄自傳篇」的劇情與畫面，這時玩家在此可以了解這個關卡的背景敘述、勝利（失敗）條件以及時間限制……等，也能夠在畫面右方查詢敵方武將的狀況，也將可以在畫面左方自由選擇決定要出陣的武將（舉例：玩家也許在這個關卡中有20個武將可以用，不過該關卡限制只能出陣15名，那就要從中挑選15名），另外遊戲還提供「軍備」、「買賣」兩個選項讓玩家調整，「買賣」介面將可以玩家買賣武器、防具、補給……等物品，而「軍備」可以讓玩家將買賣得來的物品以及遊戲關卡內設的士兵分配給出陣武將，當分配調整完後，加上出陣人數選滿之後，就可以「進入戰場」遊玩了。



即時戰略的玩法

而進入戰場之後，玩法跟一般的即時戰略一樣，跟一代最大的不同就是遊戲中的人物都變成了可愛的Q版造型^^，而且跟隨在武將後面的兵也直接顯示在畫面上了，畫面左邊將顯示出玩家現在操控的武將，既然是即時戰略，當然可以對操控的武將進行兵團編隊，每支兵團可以編入6名武將，玩家可以用"ctrl+數字鍵1-0"來編隊出各個兵團，只要按下數字對應鍵，就可以快速叫出該數字的兵團來操控，編組兵團後，程式會自動選擇一位武將擔任該兵團統帥，統帥的統御力會影響整個兵團的整體士氣及戰鬥力，所以當不滿意目前的兵團編組，也可以用"alt+數字鍵1-0"來解散兵團編組。編組兵團還有一個好處，就是同一個軍團內的道具可以自由交換，這樣的設定將方便玩家使用補給。



武將AI的調整



另外，玩家可以為每個出陣武將作AI或陣型的調整，如：武將行動AI有"攻擊、防禦、堅守"3個選項。"攻擊"指該武將警戒範圍大，無限追捕敵軍的作戰方式，"防禦"指該武將警戒範圍中等，驅趕敵軍後會回原來位置；"堅守"指該武將僅會在崗位附近防守和驅趕敵軍。而武將也會依據自身的體力狀態，及預設的撤退AI來判斷自行撤退的時機。當武將自行撤退時，就會直接回到原出發的城堡內。武將撤退AI有"輕傷、重傷、死鬥"3個選項，"輕傷"是指體力降到2／3時（血條變成黃色），武將自動回城休息；"重傷"是指體力降到1／4時（血條變成紅色），武將自動回城休息；"死鬥"是指武將打死也不會自行撤退。

陣形一覽表

陣形是讓玩家武將的護衛兵能夠有秩序的排列，所以可以根據戰術需要，擺出各種陣形，來提高對戰的成功率。只要點選武將行動，護衛兵會跟著武將走。兵團在行走和攻擊時，還是以部隊原有的特性行動，雖然陣形在這時會很混亂，但還是會有陣型的效果在，而且在停止狀態還是會按照陣形排列。而陣型間距分為"密、中、疏"三種，間距越大，索敵及警戒的範圍就越大。

主將在前，護衛兵在後的標準行動排列。

三角形的佈陣，主將帶領護衛兵的衝鋒陣形，能增加武將的攻擊力。

偃月陣 如新月狀的陣形，護衛兵在前主將在後，配備步兵系的護衛兵時，護衛兵的攻擊力與防禦力會大幅提昇。

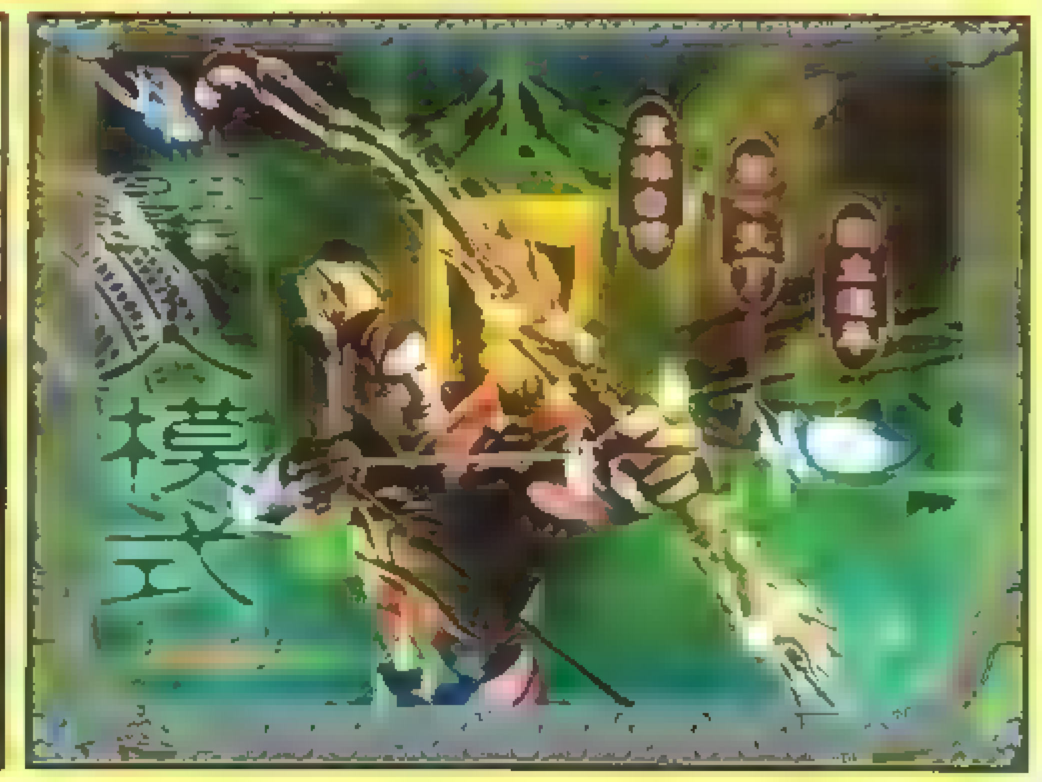
方開兩側的陣形，適合包夾的攻擊行動，攻擊力強大，但防禦力會降低。

部隊呈緊密佈署，主將在中的防禦陣形，雖然防禦效果顯著，但攻擊力會減弱。

護衛兵會緊密地包圍著主將，適合進行主將防禦的陣形，能大幅提昇武將的防禦力。

雁型陣 如同雁鳥飛行時所呈現的陣形，最適合進行弓箭攻擊，配備弓兵系的護衛兵時，護衛兵的攻擊力與防禦力會大幅增加。

呈交叉狀的陣形，機動性高，配備騎兵系的護衛兵時，護衛兵的攻擊力與防禦力會大幅增加。



「統一天下篇」內政篇 玩法說明

「統一天下篇」的武將戰鬥操作方法是跟「群雄自傳篇」是一模一樣的，主要的差別是資源（指兵數、金、糧等）不再是關卡直接給玩家的，而是要根據玩家自己的內政操作才能夠獲得資源，所以我們繼續來看看《三國霸業2》的內政有哪些選項：

主殿畫面


主殿是進行內政與軍政的地方



主殿內政說明



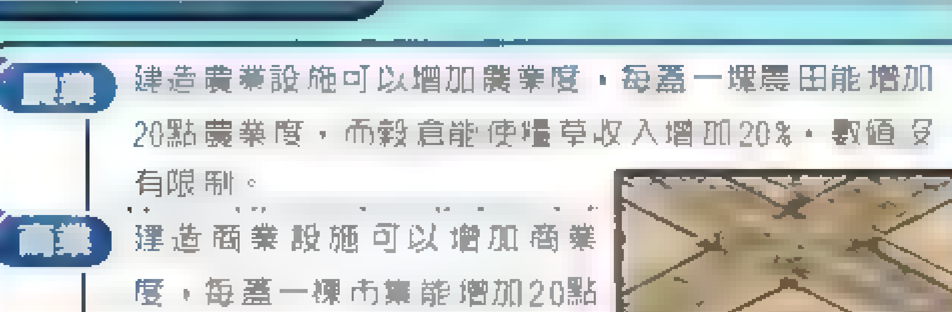
太守 必須任命一個武將為太守，才會有金糧的收入，而武將的能力會影響各項數值的加乘。

首都 將目前所在的城設為首都，可以將其他城的資源，如金糧、護衛兵等集中至此地。

主殿畫面

按下主殿畫面中的「建設」後，會在內政介面的下面出現建設視窗，可建設的種類共分為五大類。要進行建設，只要將游標移到要建蓋的建物小圖上，按下滑鼠左鍵，這時游標會變成該建築物的圖形，而圖形會呈紅色狀，代表無法建造，只要將它移到如上圖所示的「建築物預定地」上對準，這時建築物的圖形會變成藍色狀，再按一次左鍵，即可完成建設的動作；另外，除了軍事設施只能建造一座之外，其餘的建築物均能建造一個以上；至於城防類的設施是用來提昇城池等級與進行修復工作，因此不適用上述之建設方法。





農業 建造農業設施可以增加農業度，每蓋一塊農田能增加20點農業度，而穀倉能使糧草收入增加20%，數值沒有限制。

商業 建造商業設施可以增加商業度，每蓋一棟市集能增加20點商業度，而一棟商會能使金的收入增加20%，數值沒有限制。

民心 建造廟宇設施可以增加民心值，每蓋一間寺廟能增加10點民心值，而一座天壇能使人口成長10%，上限為100點。

城防 城防等級共有四等，當人口成長到一定數量時，城防小圖示會變為彩色，這時只要按下滑鼠左鍵，馬上就能提昇城池的等級；當城門或建物遭受攻擊而有所損傷時，修復的槌子圖示就會變成彩色，點選後便可進行修復工作。

軍事 如要生產護衛兵，就必須建造軍事設施，每座城池除了可以建造三種基本兵種設施，即步兵、騎兵、弓兵之外，還可以依照城池的所在不同，建造一種特別兵種設施，而三種基本兵種設施會依城池的等級增加，建造更高級的兵種設施。



牢房畫面

牢房是處理俘虜的地方，每個牢房一次最多可以囚禁8名武將，可以直接點選建築物或是按下內政介面中的「牢房」按鈕開啟。當敵對武將被我軍打到無法戰鬥時，我方可以控制該武將至我方的牢房內。隨著被關的時間愈久，該武將的忠誠度會漸漸下降，忠誠度愈低愈有利於我方招降成功，也可用送禮降低其忠誠度。

勸降 按下勸降，游標會變成勸降狀態，只要將游標移到要勸降的武將身上或是大頭照上，按下滑鼠左鍵，如出現「O」的圖樣，就代表勸降成功，該武將會成為我方將領在牢房外待命，如果出現「X」則代表勸降失敗。

釋放 按下釋放，游標會變成釋放狀態，只要將游標移到要釋放的武將身上或是大頭照上，按下滑鼠左鍵，該武將會被釋放回原來所屬的君主身邊。

斬首 按下斬首，游標會變成斬首狀態，只要將游標移到要斬首的武將身上或是大頭照上，按下滑鼠左鍵，該武將則會永遠消失。但若敵君主還擁有任何的城池、部隊時，就算是俘虜了該名君主，仍然無法將君主斬首。



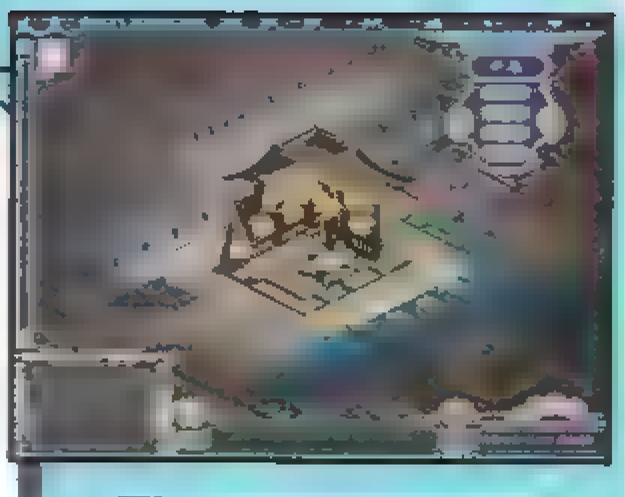
送禮 送禮的主要功能在增加武將的友好度，讓勸降的成功率提高，按下送禮，游標會變成送禮狀態，只要將游標移到要送禮的武將身上或是大頭照上，按下滑鼠左鍵，即可完成送禮的動作，每次送禮的金額為100金，在贈與後便會消失。

客棧畫面

客棧是登錄在野武將以及進行交易的地方，可以直接點選建築物或是按下內政介面中的「客棧」按鈕開啟。

錄用 按下錄用，游標會變成錄用狀態，只要將游標移到要錄用的武將身上或是大頭照上，按下滑鼠左鍵，如出現「O」的圖樣，就代表錄用成功，該武將會在客棧外待命，如果出現「X」則代表錄用失敗。

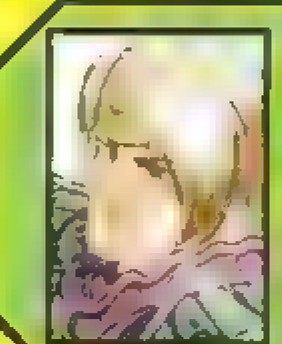
送禮 送禮的主要功能在增加武將的友好度，讓錄用的成功率提高，按下送禮，游標會變成送禮狀態，只要將游標移到要送禮的武將身上或是大頭照上，按下滑鼠左鍵，即可完成送禮的動作，每次送禮的金額為100金。



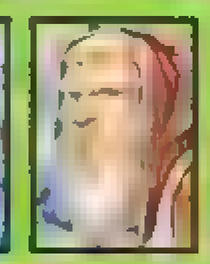
買賣 與商人進行交易

連線對戰模式 詳細介紹

在看完「群雄自傳篇」及「統一天下篇」的戰略玩法後，這裡就讓我們來看看這次新增的連線模式，連線模式這次除了之前就有的「霸業賽」之外，還新增了「戰役賽」模式，就讓我們分別來看看這2種模式的玩法吧







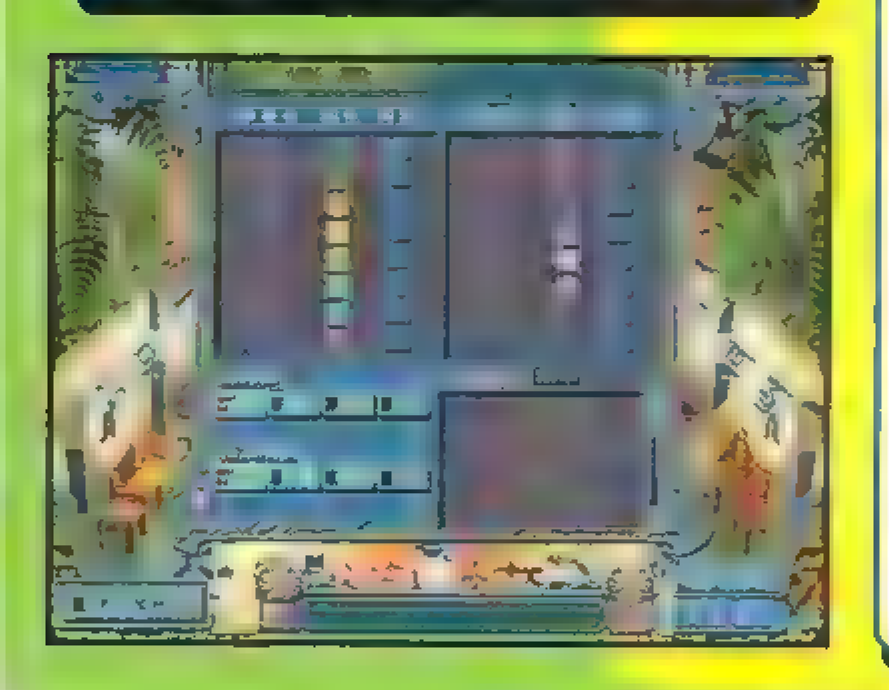




霸業賽模式



業賽其實這就是「統一天下篇」的網路版，不過除了像「統一天下篇」有劇本的選擇外，還可以選擇隨機地圖，以符合當時玩家人數，共有2-16人的隨機地圖，這樣可以讓玩家可以快速地結束一場戰役，不必每次連線時，都必須花費大量時間在全中國地圖的連線對戰，另外，在隨機地圖之下，玩家還可以對初始資料的“武將數”及“城池等級”做出選擇，武將數有“少、中、多、極多”4個選擇，代表玩家遊戲一開始所擁有的武將數量；而城池等級有“少、中、大、極大”4個選擇，代表玩家遊戲一開始主城內的資源多寡，而進入隨機地圖後，玩家所在的主城及操控的武將將完全隨機安排，這樣的設定將帶給玩家許多因隨機所產生的樂趣。



戰役賽模式



戰役賽顧名思義就是要玩家進行一場場著名的戰役，這些戰役將有徐州之戰、官渡之戰、長阪坡之戰、赤壁之戰、漢中爭奪戰、合肥之戰、夷陵之戰及祁山之戰等8個戰役，玩家在遊玩時，戰役賽將像「群雄自傳篇」一樣，不必去理會內政方面的問題，只要管好自己操控的武將，往前奮勇殺敵即可。玩家還可以對初始資料的“武將等級”及“勝利條件”做出選擇，武將等級有“低、中、高、極高”4個選擇，代表玩家出陣所能帶的護衛兵數量；而勝利條件則有“敵君主陣亡、敵玩家武將全擊退”這2個選擇。一進入戰役賽模式，玩家將可以依自己喜愛選擇想要扮演的武將，只要在該武將的大頭照上按下滑鼠左鍵，就可以完成選擇，如果該武將已被其他玩家選擇，則會出現訊息提醒你更換其他武將，這種玩法適合厭惡內政控制的玩家，而讓他們享受到純粹的對戰樂趣。

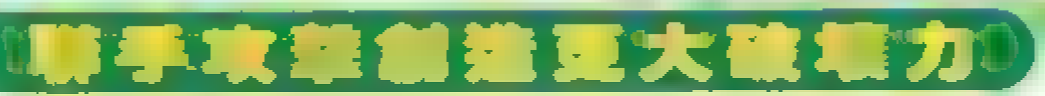





幻想三國誌



經過前幾期的密集報導後，相信大家對幻想三國誌已有了初步的了解，這一期將深入探討幻想三國誌的遊戲核心，做全面性的深度報導。此外，本期的安德烈斯也附贈了幻想三國誌試玩二版的光碟片，不管由沒有興趣的玩家，都可以率先體驗一下幻想三國誌的獨特魅力喔！相信你一定會深深著迷的！接下來我們就先了解一下幻三的其它特色吧，先了解一下在玩試玩版會有更好的心得喔！



聯手攻擊創造更大破壞力

如果看過前幾期的報導，將會了解幻想三國誌在戰鬥中，敵我雙方行動是完全即時的，不再只是你一拳我一刀的單純戰鬥了！如此的即時戰鬥，不僅有效的縮短及加快戰鬥的節奏感；而且，也衍生出一個新的系統，連擊系統。

這個觀念有點類似於格鬥遊戲的連打數，一連串使出連續的攻擊，使敵人無法反擊。在幻想三國誌的戰鬥系統裡，我方的每個攻擊動作造成傷害時，都將保留一個固定的時間，而如在這個時間裡，其它人再發動攻擊，就會發動連擊。連擊一旦發動，攻擊力就會開始向上修正，而隨著連擊數的增加，攻擊力的加乘將更為可觀。例如２段打擊時，攻擊力加乘只有５％，而到了１０連擊時，攻擊力將暴增為２倍，１５連擊時，攻擊力將一口氣拉至３倍的可怕威力呢！

而當玩家熟悉並習慣了連擊系統後，戰略性的應用就來了。在某些特殊打法的戰鬥之中，某些具有特殊防禦的敵方角色，一般的攻擊是無法對其造成傷害的，但如果集中攻擊，使連打數高於一定程度的話，滴水穿石，就能突破對方的防禦而造成傷害。






在劣勢戰鬥中一口氣逆轉

三國演義中所描述的許多戰役之中，有許多是處在絕對逆勢中，靠著絕妙的計策及安排而逆轉戰局，這也是三國演義中迷人的一大要素。但這樣的計策，要融進入ＲＰＧ遊戲中的確是不太簡單的一件事，不過幻想三國誌卻忠實的呈現了三國時期名戰役的計策運用過程。在戰鬥中，有時會出現許多的物件，這些物件有可能是人、動物、埋伏物或箱箱…等相關東西，此時就要特別小心了，因為玩家所下的指令，都有可能觸動與這些物件互動的條件，一旦觸動了這些物件，有可能是件好事，也有可能會對玩家造成大大的不利喲！

舉個例子來說，在赤壁之戰時，孔明欲以火攻奇襲曹軍於長江上的鐵鎖連環船。而奉命潛入曹軍陣營佈置的姬軒，在戰鬥時，將可發現場景上佈有易燃物品，此時只要施展火系相關的攻擊招式，便可以使其觸動埋伏效果，引發火攻。然而，前面提到過，物件的觸動不一定有好事發生，某些特定的戰役中，計策的引動是必需配合環境（天候）才能達到效果。又如博望坡大敗曹將夏侯惇一役，姬軒奉命引出夏侯惇後，本欲循另一線潛入曹陣中火燒糧草，但此時卻下起了大雨，夏侯惇也及時趕回了。此時戰鬥中雖可以見到易燃的糧草及火藥桶，但由於下雨的關係，怎麼也無法引燃而觸動火攻埋伏，此戰於是陷於極度劣勢。但是只要玩家找到方法，使天候轉化為晴天，物件就又可以觸發了，一旦讓玩家觸發火攻，想要不從劣勢中逆轉也不行囉。

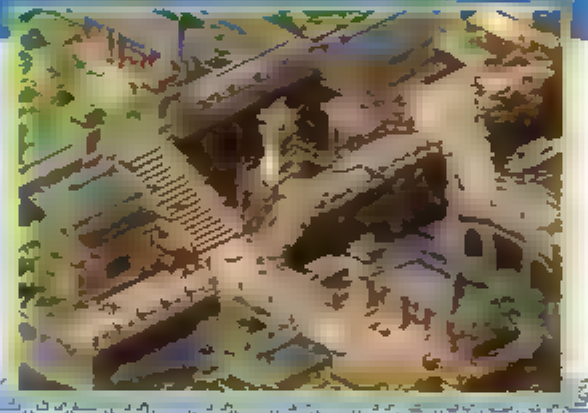


全國各觀光景點一日遊

幻想三國誌的劇情版圖，分佈於黃河以南、長江以北的地帶，接下來就帶領玩家遊覽本作中的各地風光。



襄陽城



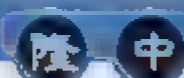
太守劉表所駐守的城市，雖然外面戰亂頻繁、烽火連天，但比起其他城鎮，百姓可在此處獲得短暫安穩的日子



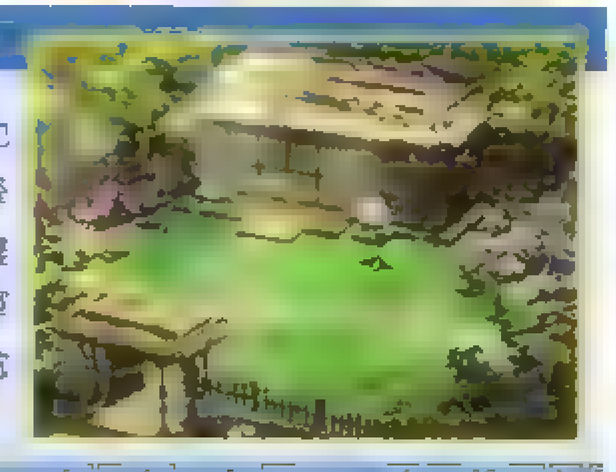
新野城



劉表為防曹操勢力，指派劉備戍守的城鎮。平實偏安、城裡生尚稱穩定，在劉備寬和仁慈的治理下，新野人民對劉備皆相當推崇與愛戴。

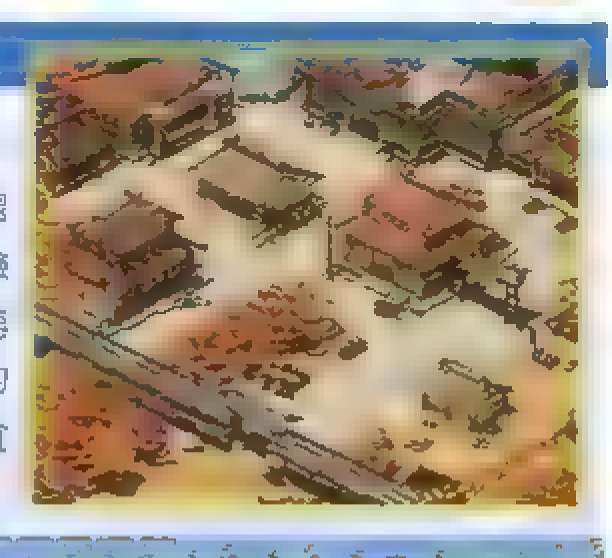


隆中



襄陽城外的丘陵山地，樸實平凡，似乎欲將烽火隔絕於外。景色多為農田野地，卻是三國著名軍師，臥龍孔明的隱居之處。

夏口



劉備火燒新野之後，經樊城、長阪坡一役後退居之處。此城之外有天險阻隔、城內錢糧豐饒，再加上與附近劉琦所鎮守的江夏互相呼應，十分適宜久守及整頓軍需之用。

華容道



赤壁後往南郡江陵之捷徑小路。地窄路險，坎坷難行，赤壁之戰曹操大敗，狼狽逃至此處為關羽攔下，但是關羽最後終究念在曹操往日之恩義，而慨然放行。



博望坡



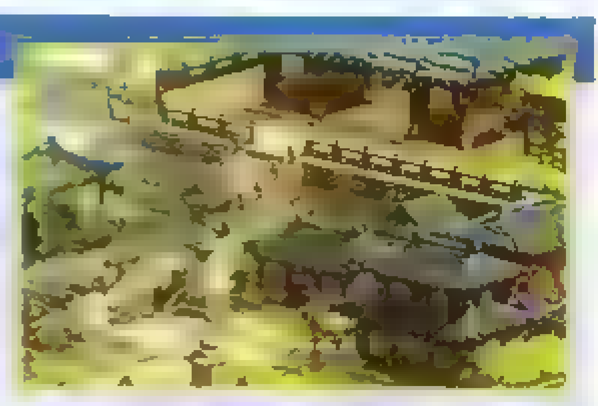
[illegible]人的博望坡，是諸葛亮第一次用兵，與曹軍交戰之處。當時曹操遣夏侯惇領兵十萬，來攻新野，孔明運籌帷幄，先行於此地佈下埋伏，誘敵之後再施行火攻，使得夏侯惇兵馬各自踐踏潰逃。為劉備贏得一場以寡擊眾的漂亮勝仗。

樊城



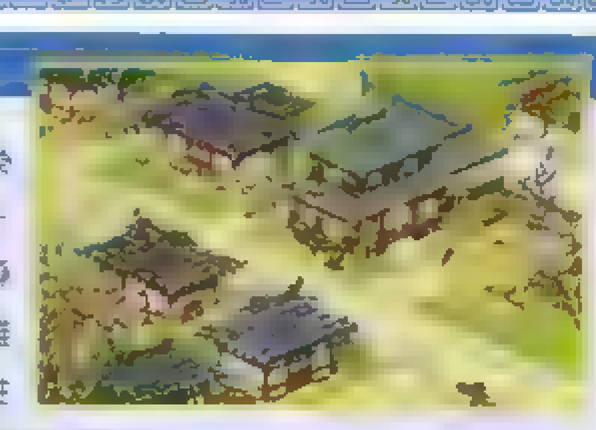
連接新野與襄陽的都市，北接曹軍領地，為兵家必爭之地，但也正因為如此，樊城百姓除了必須忍受戰爭軍士的掠奪、還需對上繳納稅糧，生活十分困苦。

許都



曹操坐鎮、運籌帷幄之地，紀律嚴明、人民貧富差距較小，來往商旅皆須經過嚴密盤查方能進城，街道上甚至可見三兩衛兵來往巡視，維護此城之安全。

洛陽



本為四季分明、繁榮富庶的文化之都，但是十多年前董卓發起的挾持遷都行動對其影響甚鉅。距離許都頗近，近年已有百姓陸續遷入重建，欲恢復往日面貌

斷情峰

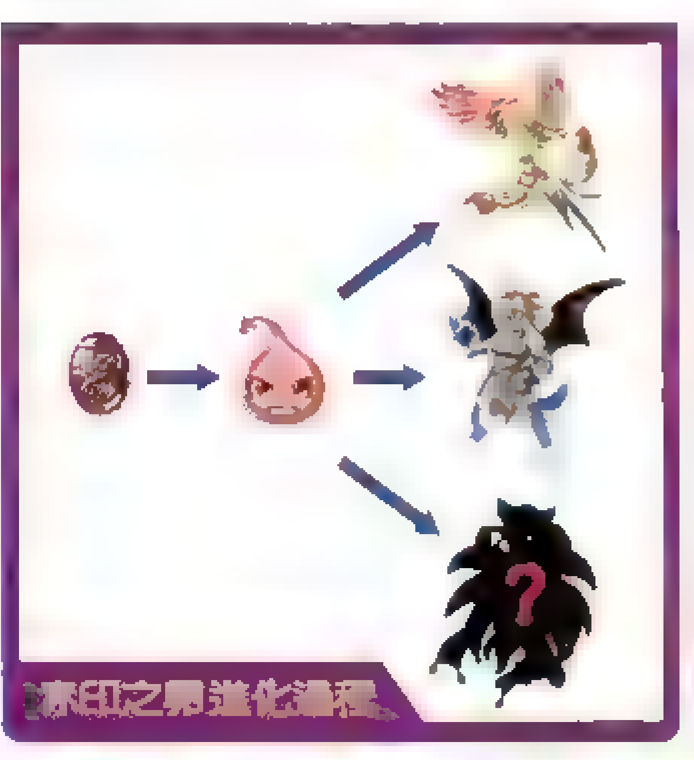


山有東西兩峰，兩峰距離少說又丈，遙遙相望，東峰之處已不宮，西峰之盡為常園，為天吾宮鮮為人知的神秘禁地之一，傳聞裡面專鎖十惡不赦之人。外觀終年籠罩雲霧之中，縹緲難見，若有能力行自山巔，則可盡見此山絕景之處。

聯手攻擊創造更大破壞力

隨著遊戲的進行，玩家將取得「封印之卵」，而隨著玩家的培養，這些卵將會孵化為「封印獸」，而此時，封印獸的成長是極具可塑性的，端看如何的培養，封印獸將有不同的發展方向，而再度成長為最終型態。封印獸的培養，不需要繁瑣的餵養過程，牠們的成長和主角一般，只要經歷過戰鬥後就可獲得經驗值而提昇等級；比較不同的是，封印獸在昇級後，將可得「封印之力」，這些封印之力，就是訓練及培養封印獸的重要關鍵。

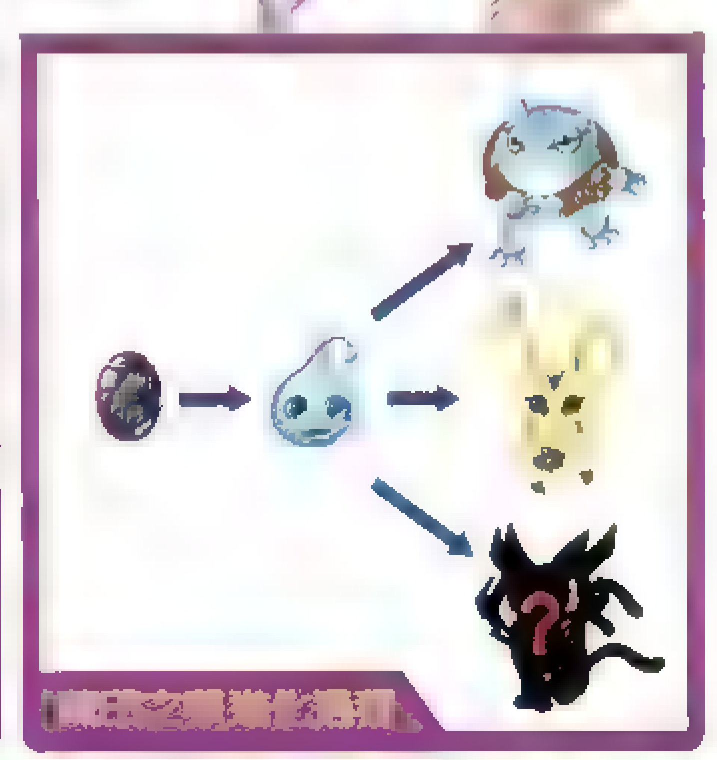
每隻封印獸，都有著各自不同的技能學習樹，要學習技能樹中的能力，就必需消耗封印之力，而不同的學習方法，也將大大的影響封印獸的成長，而導致最後進化的最終型態的差異。每種封印獸，都有著不同的能力與特性，所以，在培養、訓練封印獸之前，要好好的思考封印之力的使用方法及用途哦！



封印之卵進化過程



封印之卵進化過程



封印之卵進化過程

樂趣新玩法-封印合體系統

當封印獸成長為最終型態之時，就可以與主角進行合體了。而合體後的主角，將被賦予特殊能力，以解決更多的謎題及發掘更多的祕密。與光狗合體：擅長跳躍的「光狗」與姬軒合體之後，便可以在地圖上任意的跳躍了。除了可以到達平常到不了的高地之外，還可以用來閃避地圖上的敵人喲。不過封印合體並非沒有壞處，當姬軒進行合體時，自身的真氣會逐漸的消耗，而耗盡真氣時雖不至於解除合體狀態，不過當進入戰鬥時，可是會很尷尬的。



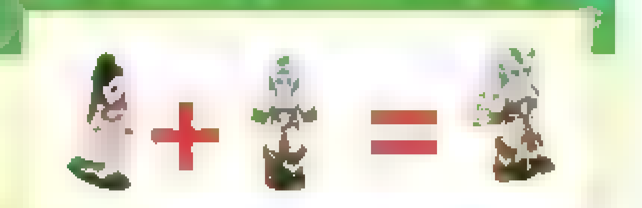
與文鸞合體

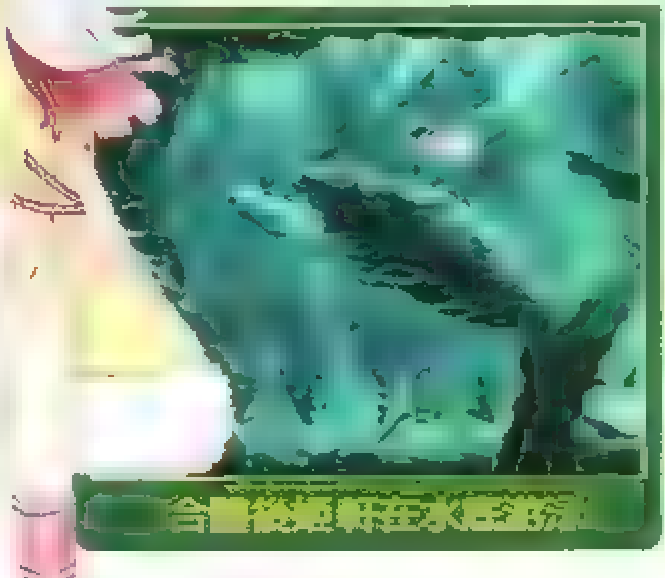
與飛行系的文鸞進行合體之後，姬軒的背上也長出翅膀來了（笑），如此一來，就可以在斷層的地方使用飛行了。



與延維合體

和水系的延維進行合體之後，姬軒的手腳各都長出蹼了，而且可在水中呼吸，以往被水阻隔的地方，都可以去了。

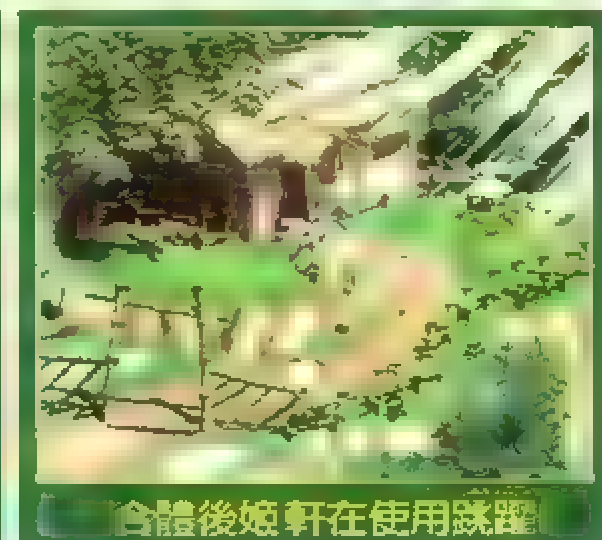




合體後姬軒在水底游泳



合體後姬軒在天空飛



合體後姬軒在使用跳躍



在戰鬥中，我方出場人數最多為6個人，而每個人都有不同的戰鬥特性，要活用每個人的特性加以搭配，才能克敵致勝喲。



武學－劍法：

可達多段打擊，適合做連擊的開頭者，多為小範圍攻擊。

特性－陣法：

可依敵人的特性，改變我方的陣形，造成不同的攻防效果。



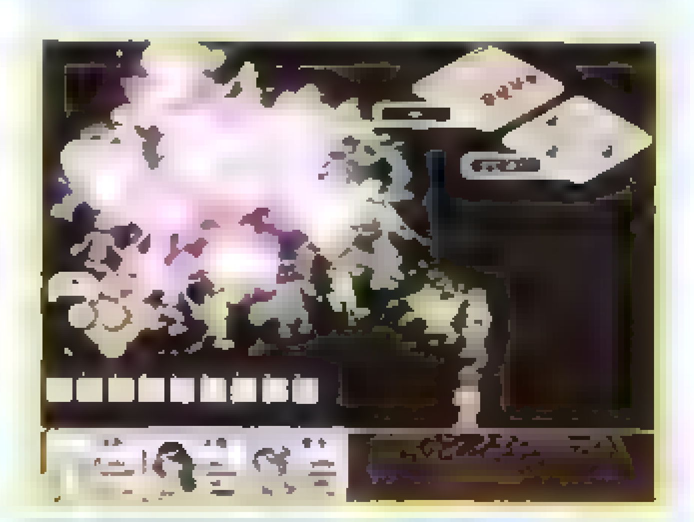


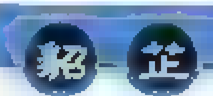
武學－劍法：

雖和姬軒相同，但姬霜真正精通的不在此處。

特性－召鬼術：

強力的法攻擊，範圍大且威力強。





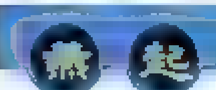
武學－弓術：

攻擊力雖然不強，但具有穿透攻擊的特質。

特性－探囊手：

這名大小姐的手頭並不是很乾淨，可偷取敵人身上的物品。





武學－刀法：

攻擊力強，但幾乎為單體攻擊，速度慢也是缺點之一。

特性－斬殺：

可針對不同特性的敵人，針對弱點加強打擊。



武學－拳法：

攻擊稍弱，但多為大範圍攻擊，速度快是其優勢。

特性－仙術：

全體性的法術攻擊，對法術防禦力較弱的敵人有很大的殺傷力。



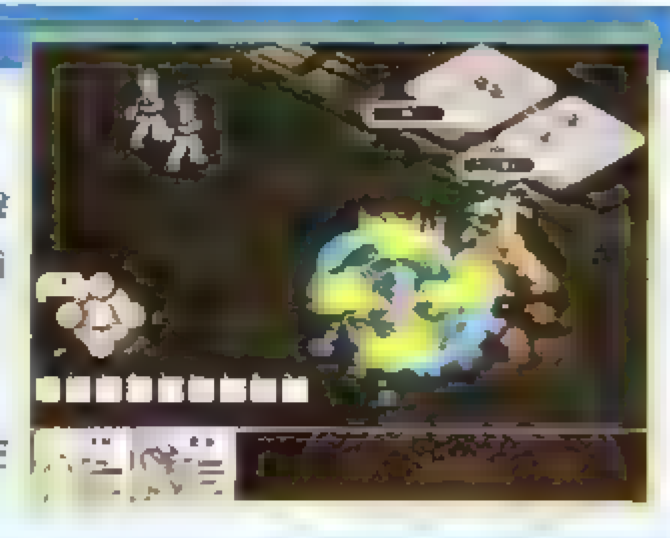


武學－輔助仙術：

幾乎沒有攻擊性，以回復及戰鬥輔助為主。

特性－鏑印：

在戰鬥中可操控鏑印獸進行攻擊。



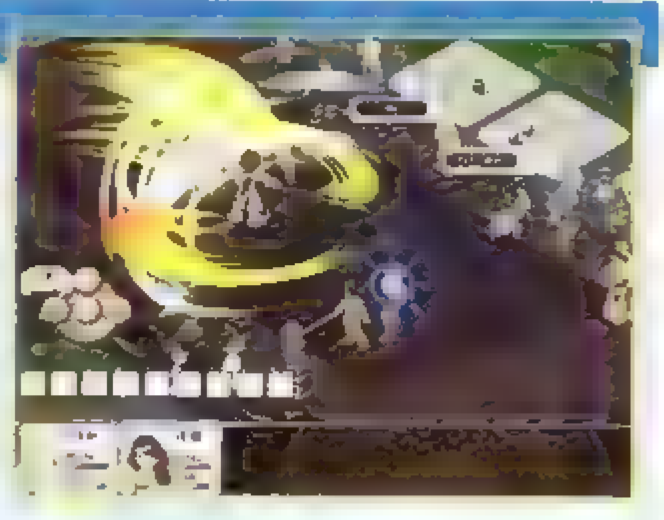


武學－槍法：

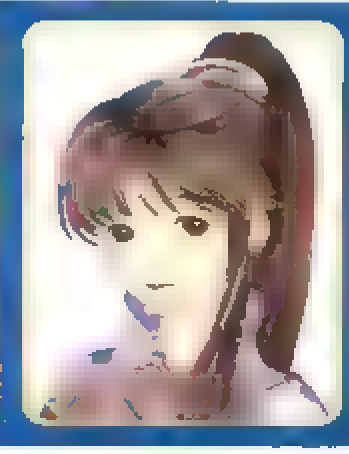
可貫穿攻擊，對於直列排去的敵人相當有利。

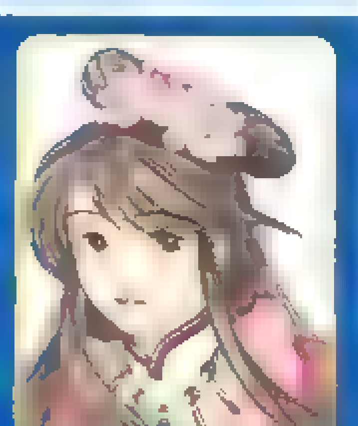
特性－高速行動：

在戰鬥中可以連續二次行動。











英雄本色

研究製造　酷奇… 販賣廠商　智冠科技

遊戲類型　角色扮演 硬體需求

隨著電視劇的檔期往後延，英雄本色電玩版也就順理成章的配合電視檔期向後延續了！雖然讓滿心期待的國民們，又得再繼續等待，不過也讓大家更有機會再好好深入了解一下這個遊戲。相信到時電視劇與電玩同時上場時，國民們大概已經是英雄本色的忠實FANS囉！

預定推出日

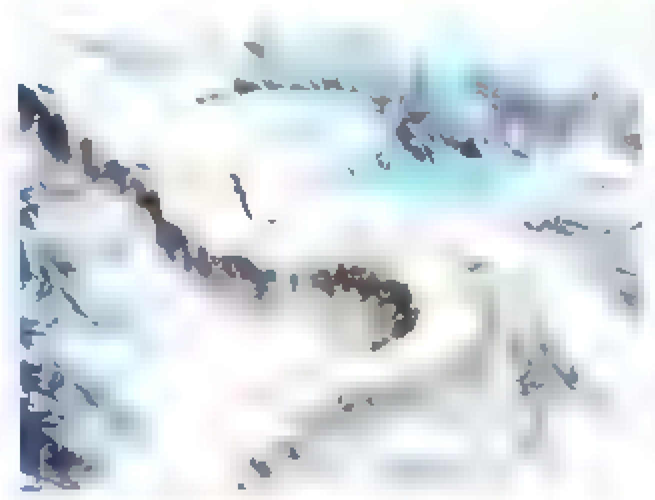
年

7 月



神秘玄奇的天象　揭開傳奇的寶藏

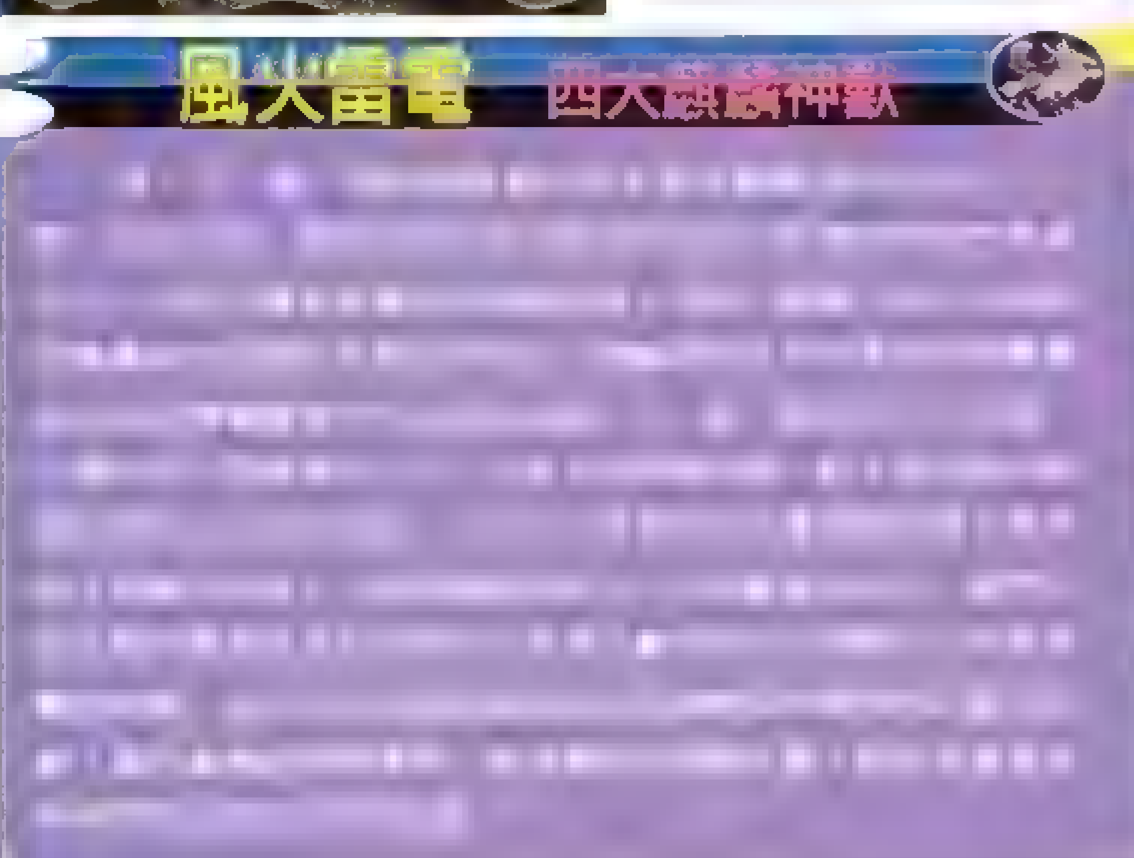
韓宋帝國的白蓮教殘餘部將東方青木、西門若水、北堂墨、南宮烈等四人遭朱元璋下令圍剿，東方青木急率眾逃至雲南邊境之藏風谷，改創「四方門」，從此隱居江湖，卻因此與明朝結下恩怨，他們一方面伺機為主公報仇，另一方面積極尋找主公遺言中的神秘天象寶窟——麒麟洞，以助復國大業。江湖上有一流傳，麒麟洞內有寶藏無數，得手者將富可敵國，然而不為人知的是，其內另有足以操控武林號令天下的神秘寶藏——辟魔寶劍、辟魔劍譜。麒麟洞，隱藏於中原以北的大漠「漫漫黃沙」之中，被一詭譎的骷髏頭形石壁蓋住洞口且深深被封印著，必須先得齊四個麒麟玉方可解開神秘天象之封印，並將麒麟洞口開啓，否則，麒麟洞內的秘密將永無見日的一天。麒麟洞穴由四隻麒麟神獸掌管，在電視劇中，四隻麒麟的身分極為特殊，牠們是為了守護辟魔寶劍而生的神獸，也是串起整個劇情結構的起始和終點的靈魂神獸，首先我們就要讓玩家能更加了解這似敵似友的四大神獸。







風火雷電　四大麒麟神獸



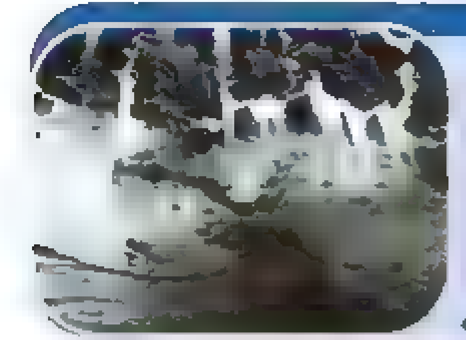


麒麟洞神秘揭開



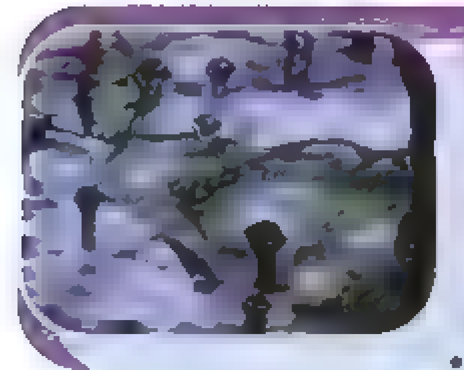
風洞

為一長年受強風的吹蝕的特殊環境，洞中的石頭也因風蝕而成風動造型，不分晝夜都有急勁的強風不斷吹入洞口，極適合風系的風麒麟居住。



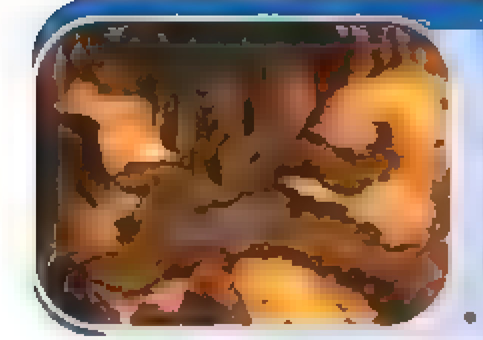
雷洞

雲霧裊裊、彷彿置身在雲層上空，雷擊交加，雷光終年不斷閃爍，刺眼的令人無法睜眼，空氣又寒又濕，是為雷系麒麟的溫床。



電洞

洞內自己會產生無數電流，銀紫色的電光縈繞不休畫破黑暗的深淵，為自然界極為罕見能自己產生電的洞穴。仰賴紫電之氣維生的電系麒麟，便是在電洞中不斷補充能量成就了強大的戰鬥力。



火洞

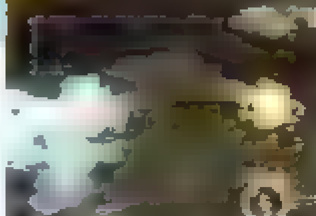
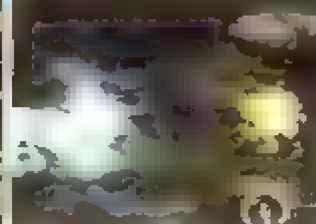
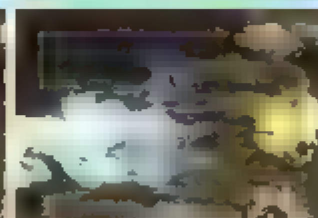
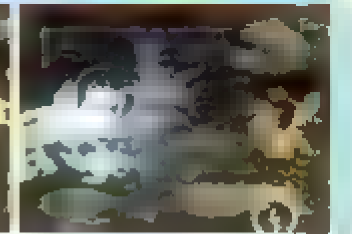
終年累月的從地底冒出熊熊烈火，高溫不滅，一般人類絕對無法進入，就連練武者處在火洞裡也很難超過半個時辰，卻是火系火麒麟最舒服的窩。

麒麟神獸絕招露出



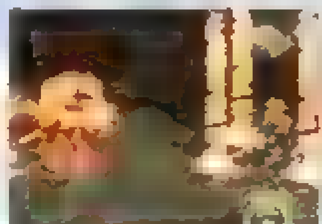
滅日龍卷　風麒麟．單體攻擊

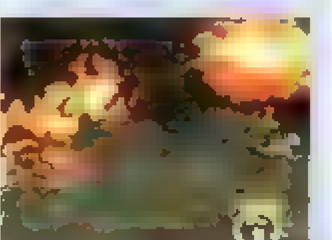
風系法術的究極召喚，強裂的風壓能在瞬間將敵人撕裂。風麒麟之獨特強勁的旋風相伴左右，呈現極具力美的視覺震撼。

赤煉焰烙　火麒麟．單體攻擊

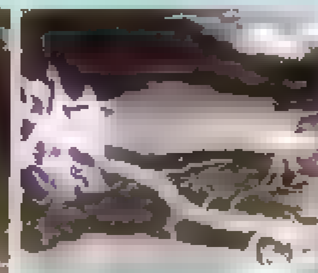
召喚九界離火，其力量足以毀天滅地的全體攻擊。火柱、火團、爆炸等特效，殺得你片甲不留！！



暴雨雷霆　雷麒麟．單體攻擊

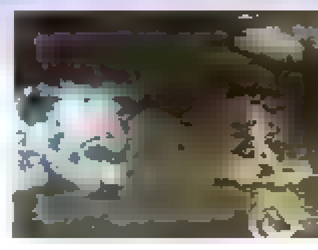
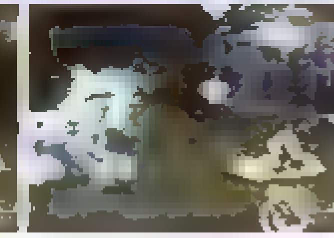
狂風暴雨令天地為之變色，所經之處將無人能存活。紫色的雷霆讓整個時空起了共鳴，極具天獸合一的猛烈招式，你能逃過一劫嗎？



紫電鳴！　閃電麒麟．單體攻擊

吸納天地紫電之氣，爆發巨大能量的全體攻擊。頓時雷電齊鳴，炫目驚心，玩家很難全身而退呢！

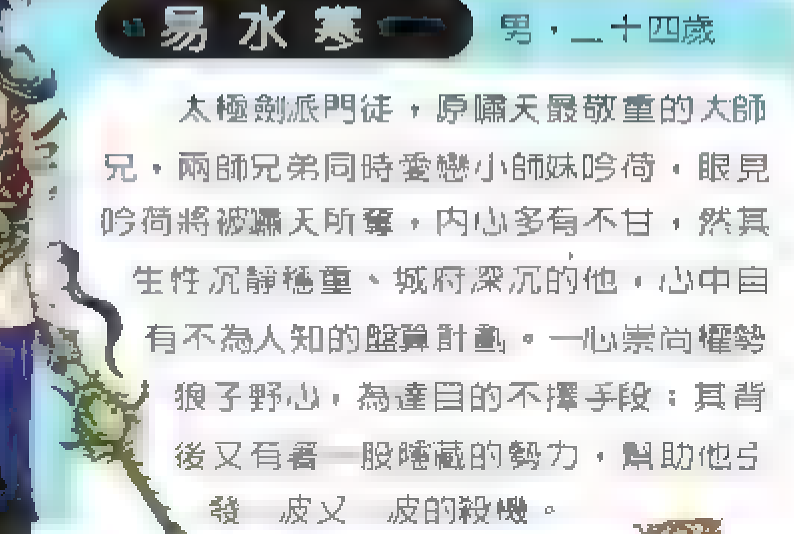







可愛又討厭的反派角色大曝光

自古以來，正邪不兩立˙這是所有江湖中人皆知的，為了追求正義、真理會一直對抗邪惡力量，當然故事中便會有一些也算靈魂人物的大魔頭囉！在遊戲裡更是不可或缺的反派角色，讓玩家對付且增添刺激冒險的感受。而英雄本色中有許多為了讓玩家打得過癮的反派衰角色，造型奇特新穎、武功層級也有極大的差異囉˙˙嗯，別小看他們啊！並不好對付呢！例如：喜、怒、哀、樂鬼這種丑角型的反派角色雖然不是很強，但繞來繞去總是糾纏不休，實在欠扁！！而東方白石、單公公…等，都是重要且武功高強並富戲劇性的重要壞角色喔．看他們長的 副怪模怪樣的，是不是很想馬上爾扁他們 頓呢？？





易水寒

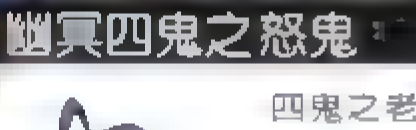
男．二十四歲

太極劍派門徒，原嘯天最敬重的大師兄，兩師兄弟同時愛戀小師妹吟荷，眼見吟荷將被嘯天所奪，內心多有不甘，然其生性沉靜穩重、城府深沉的他，心中自有不為人知的盤算計劃。一心崇尚權勢狼子野心，為達目的不擇手段；其背後又有著 股隱藏的勢力，幫助他引發 波又 波的殺機。



幽冥四鬼之喜鬼

說話前經常傻笑，臉上常年戴著像彌勒佛般笑容祥和的面具，看似祥和，實笑裡藏刀，為四鬼之老大，擅長喜功！



幽冥四鬼之怒鬼



四鬼之老二，臉上戴著憤怒的面具，令人望之生畏，擅長怒功。

幽冥四鬼之哀鬼

四鬼之老三，臉上戴著哭面具，愛哭鬼，擅長哭功。



幽冥四鬼之樂鬼



四鬼中年紀最 ，臉上戴著大笑面具，擅長笑功。

雲妃

女．四十五歲

蒙古王族，嘯天之生母，容貌冷豔，膽識過人，明太祖率兵攻元之際，其王夫死於征戰之中，她欲懷抱獨子逃回大漠時，又於途中遇敵軍壓境以致痛失襁褓中的兒子，慘遭喪夫失子之痛的她，面對國仇家恨，立誓要向明朝與當年敵師宗少卿討回公道，潛入中原，隨時準備內外夾攻，以報國仇家恨！然而機關算盡的她真能挽回大勢已去的元朝嗎？

單公公

男．四十餘歲

皮肉白淨，唇紅齒白，朝中當權太監，性格陰狠、貪財戀色，與雲妃勾結通敵叛國，狼狽為奸；但也有脆弱多情的一面，對丹丹的身世寄予同情，並有著複雜矛[redacted]。

北堂墨

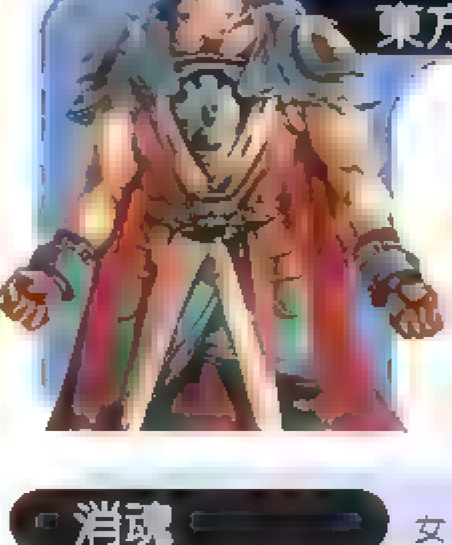
男．五十餘歲

四方門掌主，馨兒父親，外表英俊挺拔，一臉正氣，其實是表裡不一的偽君子，為了名利權勢，不惜出賣結拜兄弟與女兒。

食為天

男． 十歲

臉橫肉，賣人肉包子，壞事作絕，卻也有講情講義的一面，進凡人谷後，跟在嘯天身邊，偶爾越幫越忙，卻不失其可愛的 面，武器是剁肉刀。



東方白石

男．五十餘歲

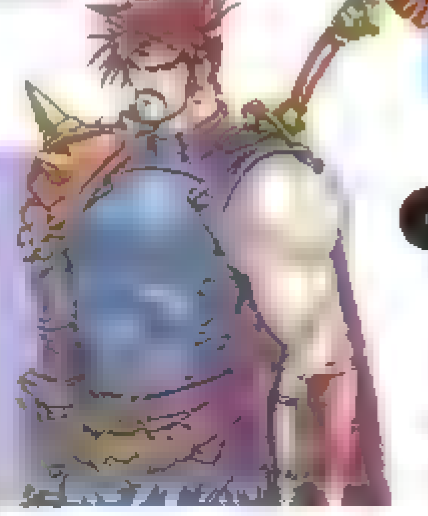
東方青木孿生大哥，身形和東方青木 樣，個性則更為沉穩冷靜，功夫高深莫測，年少時因故遠渡東瀛之後與其中原親人斷了音訊，如今又因何故重返中原？無人知曉。



殺神

男．四十多歲

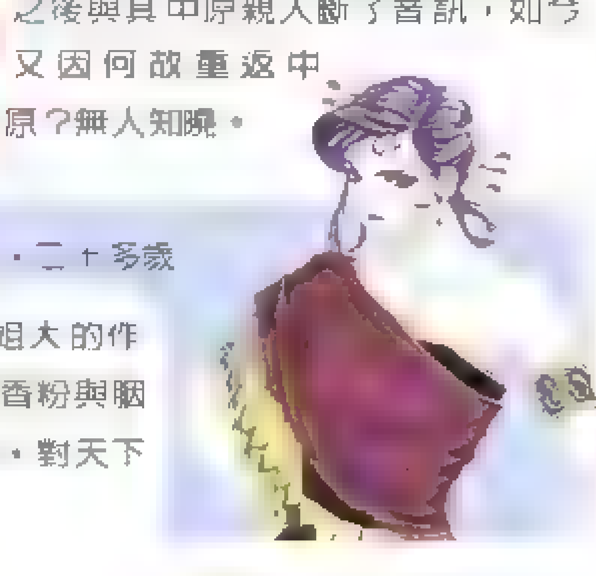
冷靜沉穩的武林殺手，功夫高強，看盡江湖恩怨後，隱居在凡人谷，因受到寒天姥姥的感化，除非萬不得已，絕不再出手殺人。



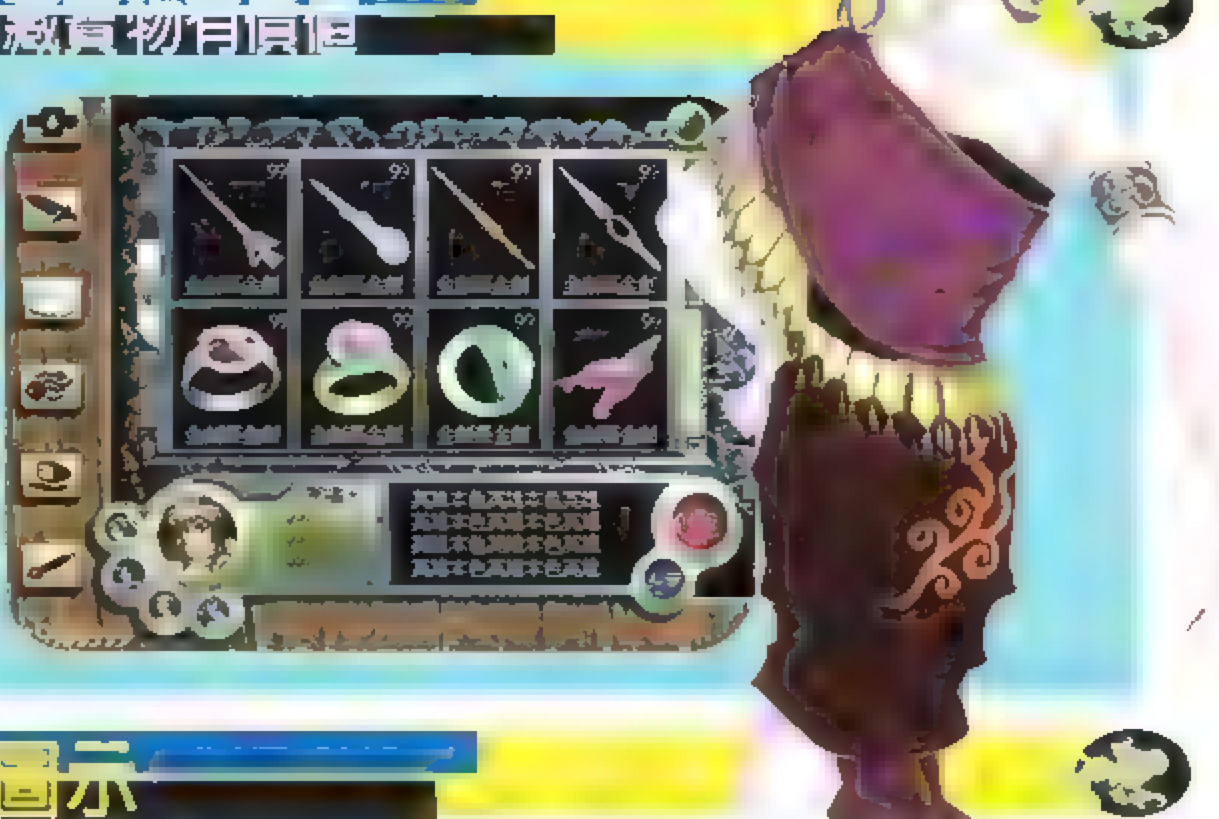
消魂

女．二十多歲

嫵媚的女子，有大姐大的作風，喜歡打扮，但懷裡的香粉與胭脂，其實都是獨門的毒藥，對天下男人懷有恨意。



大圖示精緻物品道具 珍藏寶物有價值

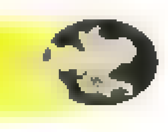


英雄本色的遊戲介面以直覺式捲頁換頁介面為主，並且配合了太空飛碟一般的倍力戰鬥陀螺，讓用慣了WIN作業平台的玩家超易上手，融合超現代鈦金屬質感與復古礦石的美術風格，呈現科幻武俠的精神。武器道具方面的介面皆以精美的大圖示表現方法，不像以往的小圖形和條列式的傳統表現方式，看得玩家眼都花啦！如此精心的設計是為了讓喜愛收藏道具與武器的玩家，更能清楚玩味自己所擁有的私人寶藏喔！我們遊戲也特別設計許多美美的防具與琳瑯滿目的裝備來豐富玩家們的收藏閣喔。

表情生動討喜的狀態小圖示



遊戲中有許多為了玩家所作的貼心設計，就拿狀態圖示的小人頭來說，能配合丹藥的使用，劃分了中毒、昏迷、混亂、麻痺…等狀態顯示圖，可愛討喜的設計和適時出現能提醒玩家注意目前的狀態是否安然，並在陷害敵人時敵方會出現這種小圖示顯示出敵人已中毒…等情況，若玩家能較了解敵人狀態，便能專心練功、達成任務，嘿嘿~要知己知彼，才能百戰百勝嘛！！

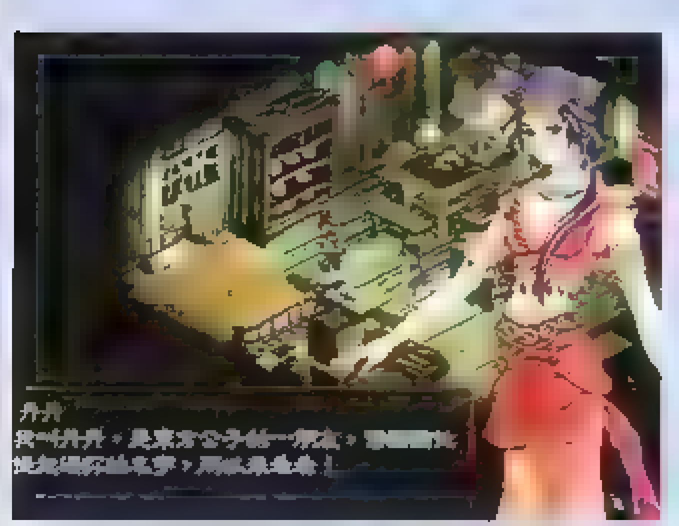


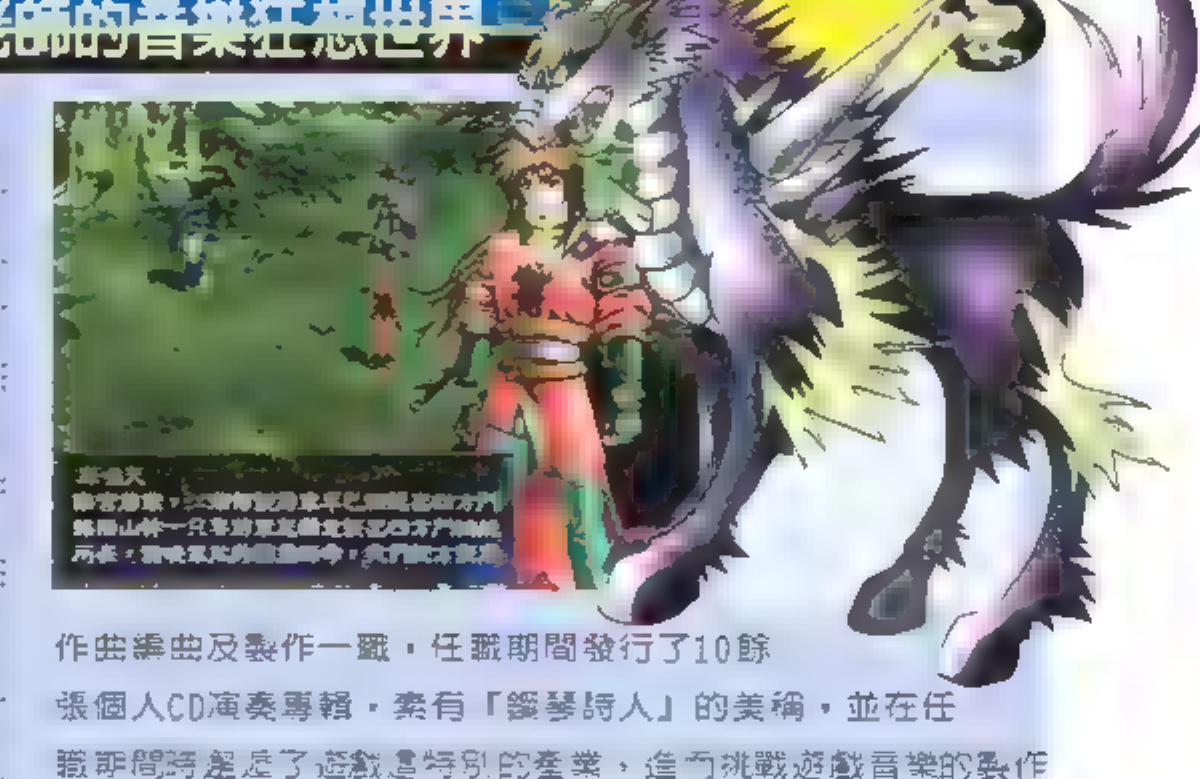
資深遊戲音樂製作人 量身打造精緻武俠音域

在遊戲的音樂方面，英雄本色特意聘請資深的遊戲音樂製作人紀華麟先生，為本遊戲量身訂作一系列完全不同以往遊戲風的曲子，例如：遊戲中沙漠中玉佛寺令人緬懷的藏密佛樂；漁村融合了海浪聲、沙鈴和手鼓呈現舒服的海洋風情，南方林場景搭配了的輕快森巴節奏的小鼓和蛙鳴讓玩家彷彿徜徉在熱帶雨林裡；在行宮中氣勢磅礡的宮廷管弦樂搭配雄壯的鋼鑼；亂葬崗使用嗩吶展現鬼哭神嚎的詭譎；還有具東洋旋律的倭人島等等。介紹到這，玩家是不是會有衝動想親身體驗一下這些精彩的遊戲音樂呢？目前已在官方網站之英雄本色的場景項目裡開放場景音樂試聽的功能，歡迎玩家試聽嚐鮮，一起感受紀華麟老師為「英雄本色」全新創作的音樂魅力喔！ 玩家可以到英雄本色官方網站http://www.cookys.com.tw 嚐鮮嚐鮮喔！

英雄本色音樂製作人 紀華麟老師的音樂狂想世界

出生於音樂世家的紀華麟老師可說是完全承傳了父親的音樂天份，自小學習電子琴、爵士鋼琴及古典鋼琴，因而就讀音樂學校，從學校畢業後即進入樂師生涯至今近二十餘年。由於天生對聲音的敏感度及對音樂製作的狂熱，成為當今知名的爵士音樂演奏家；1990年紀老師與哥哥開了高雄第一家有現場表演的爵士音樂PUB「藍色狂想」，在這段黃金時期除了擁有豐富的現場演奏經驗外，亦在28歲時辦了多場的戶外爵士音樂演奏會，同期間在亞洲唱片公司作曲編曲及製作一職，任職期間發行了10餘張個人CD演奏專輯，素有「鋼琴詩人」的美稱，並在任職那段期間跨足了遊戲這特別的產業，進而挑戰遊戲音樂的製作里程，至今已為不少知名的遊戲製作過動畫片頭曲和背景配樂，擁有許多膾炙人口的作品。







神甲奇兵Online



研究製造所：昱泉科技　販賣流通所：昱泉科技

遊戲類型：線上角色扮演　科技需求



預定推出日 年 6 月

在介紹過職業與機甲後，《神甲奇兵Online》目前已經快要進入內測階段了，在經過幾次的介紹後，相信玩家對於遊戲的內容，應該都有相當的了解了，為了更加的滿足玩家對《神甲奇兵Online》的了解，這次我們就繼續為各位介紹遊戲中的技能系統、生技系統、下線生產系統，以及線上遊戲中的社群系統，這也是遊戲中的重點之一哦！讓玩家可以透過良好的多功能玩家對話系統，加上情感指令、表情符號的互動，讓國民們感受到玩家與玩家之間互動的感覺，進而一群人組成公會或是國家哦！

社群和房屋系統介紹

線上遊戲，玩家互動的工具是非常重要的，聊天系統是其中一個重要的環節，每當你在玩線上遊戲的時候，你的聊天訊息欄，是不是充滿了訊息，很難取分辨哪些是重要，哪些是不重要的，《神甲奇兵Online》中，不同類型的訊息，玩家將可以很輕易的就分辨出來，讓玩家聊天談情時更加輕鬆自在。

除了方便玩家收訊息的功能外，在輸入訊息的功能部分，也有很體貼玩家的設計，輸入文字欄位有一個按鈕可以讓玩家自由調整各種發送頻道的切換，此一按鈕由左至右為「公頻」「隊頻」「公會頻」，關於「私人密談」的部分，還有特別一個專屬介面欄位喔，密談名單訊息框可以顯示你最一次上線後，有和你密過的玩家名單喔，總共最多可以存放二十個人名呢，讓你有如擁有助理一般的方便。

為了玩家找朋友方便，遊戲特地加入了一個類似ICQ功能，在當直上，這是一個特殊的介面，你可以自由將其他玩家們加入好友名單，好友名單就會顯示這個朋友是不是在線上，或是已經離線，如果朋友在線上，你也可以直接和好友傳遞訊息，進行密談，一共可以加入120個好友進入名單內哦



創作特別的表情指令

在眾多網路遊戲裡，情感表現的動作，總是固定的幾個動作讓大家使用，但是人的情感表現，豈是10多個表情符號可以表達的，你是否已經厭倦了一成不變的表情動作呢。放心，《神甲奇兵Online》讓玩家可以自由運用情感表現，玩家可以使用快速鍵，進行自己想要表達的心情，讓你減少誤會，使遊戲在進行中，能夠與其他玩家更有默契，而不需要再忍受大家都一樣的動作表情。

目前《神甲奇兵Online》有十多種以上的表情動作，玩家可以在眾多表情動作中，自由組合表情的順序，讓你跟任何人都默契十足。

一個人的戰鬥，總是比較辛苦的，組隊作戰是一定要的啦，《神甲奇兵Online》也不例外，到底如何組隊才能夠真正讓玩家感覺到好用，這是很重要的，遊戲中組隊功能，玩家可以替自己的隊伍命名，可以看到其他隊員的名稱以及所在位置，也可以選擇是否分享經驗值，還是要各自取得，無論你身為隊長還是隊員，都很方便了解喔。

另外遊戲中，玩家要如果想要創立公會，需要有一個特定道具存身上，並且要與能夠幫你創立公會的NPC交談，這樣就可以創立公會了。當你成為會長之後，就可以使用許多公會功能、處罰、職稱任命、公會公告…等等，而且可自由設定公會的集會地點，讓公會成員得知



想要房屋嗎？爸爸買給你

除了大的社群組織外，《神甲奇兵Online》更增加了一個貼心的功能，就是私人房屋系統，玩家可以購買自己的房屋，自由的挑選家具，裝潢佈置，無論是可愛溫馨的小家庭，或者是雄壯威武的豪宅，都可以讓你秀出你的心血結晶，也讓你和其他玩家分享你的獨特創意喔。除此之外，玩家可以任意購買與變賣房屋，在遊戲中建立一個自己的家園，並且可以和朋友比比看，誰的房子炫，誰的房子漂亮喔。玩家還可以透過任務、殺怪、或是交易，來獲得改造房子的物品，將自己的房子做喜愛的命名，看是要叫做愛的小窩，還是光子力研究所，隨你高興哦

給我豪宅．其餘免談

在遊戲中將會有許許多多的建地，玩家可以向系統購買建地。建地有大、中、小之分喔，看自己的經濟能力來選擇想要購買的種類


神木


法術店

有了自己的地之後，接下來就是選擇想要建設成哪一種類型的屋子了，在屋子的外觀選擇上因為所購買的建地大小區別也有不同的選擇，預計有超過10種的選擇。選購好房屋後，最重要的就是好好裝飾自己的房屋，不論是房屋內外均可以依照自己的喜好來擺設裝飾品，遊戲中也將提供玩家數百種精美有趣的家具與許多意想不到的裝潢用品，任憑玩家自己來隨意擺設。還有一個要特別提到的，就是道具保險箱。嘿嘿，你有很多的寶物，不知道該藏在哪裡嗎？有了房子，當然就有自己的保險箱囉，一個保險箱可放置多達60個物品。另外保險箱可自由設定開放給好友來取用，另外使用「鎖定」的功能來將擺設在房子內的物品給鎖住，如此一來不用怕想要開放給玩家參觀又怕東西被移[redacted]

養活自己的基本技能

技能系統，還是每個RPG必備的系統，但是每個遊戲都有的技能系統，卻不是每一個遊戲的技能系統都是讓玩家喜愛的，有很多遊戲的技能設定，根本就是刁難玩家。

好用，方便且能增加遊戲樂趣的技能設定，是很重要的。國人製作的遊戲，更是能夠掌握這一點。《神甲奇兵Online》的技能系統，就使用非常有彈性的自由技能選擇，提供多種的技能，讓玩家自由的搭配與學習，練你想要的技能，不再硬性規定。

《神甲奇兵Online》的技能系統，主要分為主動技能、被動技能、輔助技能三大類，詳細一點來說有分為，使用型技能：舉凡攻擊、補血、輔助等會隨著使用次數而獲得熟練度。被動型技能：只要學會後，效果會常駐在角色身上並隨著符合發動條件發動時依機率增加熟練度。復活型技能：就是復活，然後隨等級上升，復活後可同時回復固定血量，每次施用均需消耗一特定道具。買賣型技能：與NPC進行買賣時可高賣低買。傳送型技能：隨著等級上升可增加傳送點與傳送人數或隨機傳送點傳送（需特殊特效招），每次施用均需消耗一特定道具。生活技能型，如採集、搜尋、製造、精鍊…等等。

遊戲中，玩家等級升到Lv100時所能夠學到的技能數量約為25個，目前角色人物每提昇4個等級，就可以多學習一種技能，技能的總數量超過100種，所以玩家可以自由的依照自己的喜好來學習技能，讓自己的角色更特別。如果不喜歡你所學習的技能，也可以自由的忘記這些技能，讓自己在角色的運用上更靈活，不像一般的線上遊戲，技能全部是固定的。學習技能，必須注意技能的熟練度，不論是玩家等級、經驗值、技能的熟練度，都必須在有效戰鬥等級內才會提昇，也就是玩家去攻擊太強，或是太弱的怪物，都得不到技能熟練度或是經驗值喔。

物品的煉製生產技能

《神甲奇兵Online》遊戲中，有很多種職業，但是不是每一個職業都能夠使用生產技能，該職業必須要有這個條件才能使用，可以使用的有，機甲師、鍛師…等等，玩家在選擇角色前要先注意一下該職業的特性喔。

既然是要生產，就必須使用工具，製造一個物品所需要具備一些條件，第一個是「製造技能」，製作物品也有等級限制，有一些生產技能，等級不夠是無法使用的。第二個就是生產製造的工具，有些物品只能在某個地方打造，有些物品只能找某個關鍵的NPC打造，玩家要多注意喔。第三個就是製作物品所需要的原料，原料有分為消耗性物品和非消耗性物品，也就是在製造過後有些原料就會消失有些原料還可以重複使用的就不會消失。例如，把一把鋼劍打造成為火屬性鋼劍，需要鋼鐵一個，火原石一個，鐵劍一把，打造完畢鋼鐵和火原石會消失，但是鋼劍仍然留下來了，變成火屬性鋼劍

生產技能帶給玩家很多的樂趣，但是也會有一些難度，物品等級越高，製作成功的機率越低，物品附加功能越高越多，製作成功的機率也是會降低，如果你的角色本身製作物品相關技能等級很高，製作成功的機率當然也越高，所以古時候流傳下來的成語「千鍾百鍊」真真是一點都沒有錯，越常製作的玩家，製造物品越容易成功

以上大概介紹了《神甲奇兵Online》的技能相關系統，希望玩家會喜歡，下一次將為各位介紹連擊及五行系統，連擊就是多人和體攻擊的技能啦，而五行呢，就是遊戲裡面重要的屬性設定相關，都很重要喔，請玩家密切注意喔



武器店

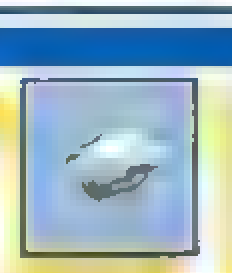




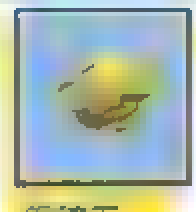
道具店

一般金屬

一般金屬適用於製造各式武器、防具、機甲零件最基礎的材料，不論哪個分野都會大量的利用到這些礦石。



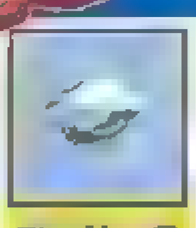
青銅礦石



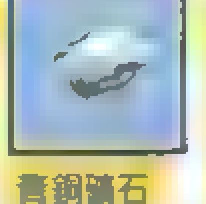
銀礦石

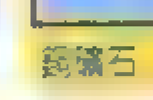


鐵礦石



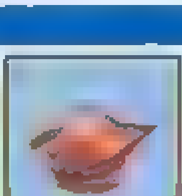
高品質水晶



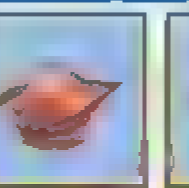


屬性礦石

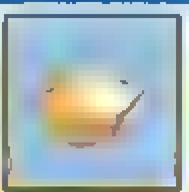
冶鍊屬性礦石通常需要超高的技藝，而且屬性礦石也是打造神兵利器不可或缺的素材。



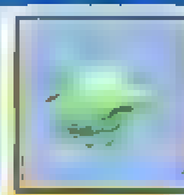
玄金礦石



白雲礦石



烈火礦石



真金礦石



木靈礦石

玄水礦石

武器大觀

五尊法劍

職業限制 五行師　等級限制

傳說真神人一拿此劍，便可以召喚五方神龍，使用五行最強法術，但是目前還沒有人能真的看到這法劍的神力，千年神木所刻，尖硬無比，上面刻有精美的龍紋，這龍紋可以幫助五行師的法術更為強大。



白虹對劍

職業限制 刺客　等級限制 70

白色玉柄的精美短劍，上面刻著一個彗星遮住太陽的花紋，這是刺客的吉兆「白虹貫日」，劍刃尖銳異常，長短適中，劍身窄，容易藏匿，使來特別靈巧，是刺客與收藏家的最愛



黑蛇杖

職業限制 [illegible]　等級限制 240

這種黑色細長的杖看似不起眼，卻是用高密度的鉛合金所製成，奇重無比。上面有一條蛇纏繞，蛇頭到杖頂變大，可便於揮擊，而蛇頭的叶信，可以當做刺擊用，平時也可以用來割撥草叢。



雷夏神弓

職業限制　弓兵、神弓手　等級限制　45

上古大洪水時，所尋得之古弓，後有一弓匠將此弓製做的技能傳與後人，威力奇強，但是非常難拉，不是高手無法張弓，使用特殊的合金與木頭接合而成，在握把處用雕工精細的木頭，其大小到人的胸部



靈鷲槍

職業限制 [illegible]　[illegible]

這槍上面雕著精美的鷲，其槍管使用特殊的耐高溫合金，可以不斷的連續發射而不發燙，還可以耐得住爆發力特強的彈藥，此合金亦被應用到甲冑的製作，其特點是槍管特長，可以提高遠射能力。



歸元法杖

職業限制　陰陽師　等級限制　75

御氣者藉物傳氣，所以他們最喜歡使用這種長長的木杖。這木杖被特殊的技術所磁化，更容易傳導使用者的氣，讓與氣有關的法術，施行更加有力，傳為這種技術是上古賢典所傳，運用宇宙最原本的力量所鑄造之杖。



雷鳴巨鎚

職業限制 [illegible]　[illegible]

此鎚極大，須雙手才能持用，只要用來敲擊任何物品，都能發出砰然巨響，威力強大，幾乎沒有人可以受鎚還站著。鎚上畫著人面鳥，為中國雷神的象徵。



擒龍劍

職業限制　武兵、劍士　赤劍士、龍甲士

等級限制　20

依四方之帝所用之昆吾劍之形所鑄，使用特殊合金，劍本身會發出特有的黃金色光芒，上面有刻「龍」的甲骨文字。



神威寶杖

職業限制：神弓、大司祭　等級限制 250

原本這種短杖是大司祭在主持典禮時的一種權威象徵，不過此寶杖雖也有其實用價值，大司祭可以借用此寶杖為媒介，將神力導入，轉換成治療與攻擊的力量



破天巨劍

職業限制　武兵　劍士、赤劍士　龍甲士

等級限制　25

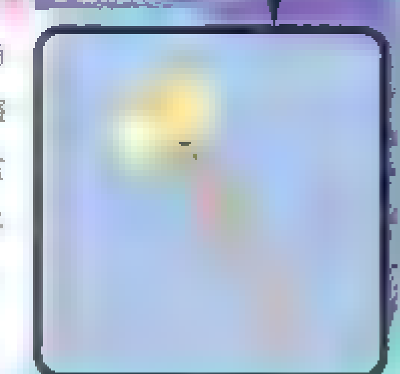
在所有劍中，這劍算是劍中的巨人，劍長及胸，劍柄的長度約一臂之長，當戰士舉起此劍時，會有破天之勢，威武非凡



金鳥鎚

職業限制 [illegible]兵械士　[illegible]

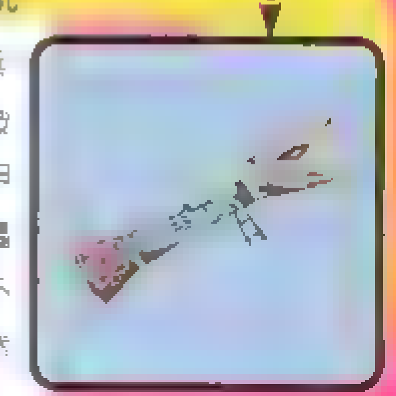
黃金色的鎚子，[illegible]用來敲打劍身成形的鎚，最後揮鎚揮習慣便成為攻擊技能。上面有一個金色鳥的浮雕，尖尖的鳥嘴，鑲在鎚子的頂端（不是鎚的兩端），可以用來刺人，加強攻擊力。



軒轅神砲

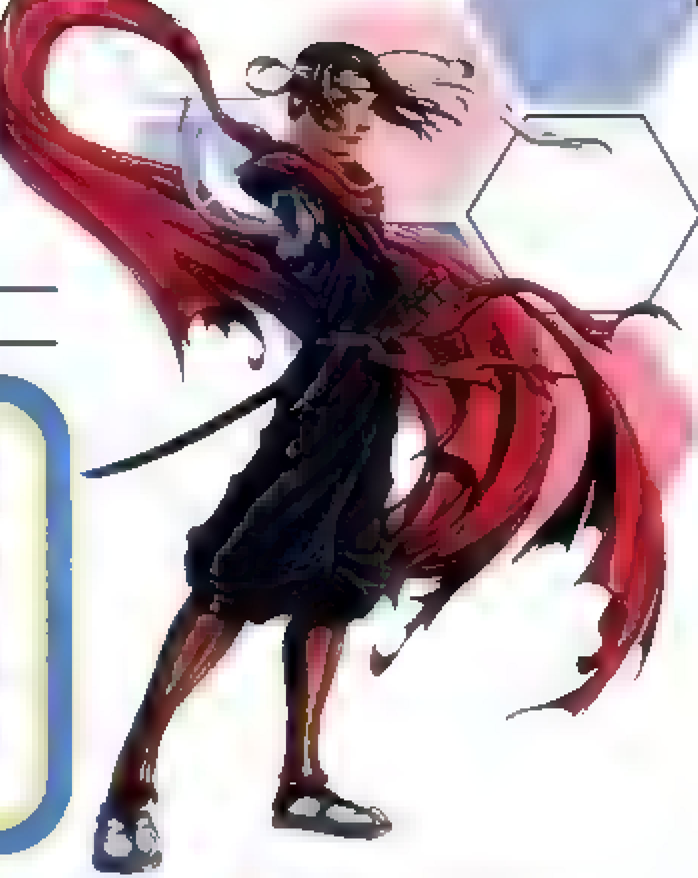
職業限制　兵械士　等級限制　80

基本上此種武器是軒轅國神甲兵的制式槍型武器，因為其大小適中，被兵械士們改成人類用武器，雖然在神甲兵中，這種武器威力平平，但是拿來轟人，可就不是開玩笑的強，不過功力不高的兵械士，還無法如何使用這個龐然大物，口徑較槍大數倍，需雙手持用。



光輝傳承

研究製造所 瑞展科技　　販賣流通所 未定
遊戲類型 動作角色扮演　　配備需求 P2 233、32MB

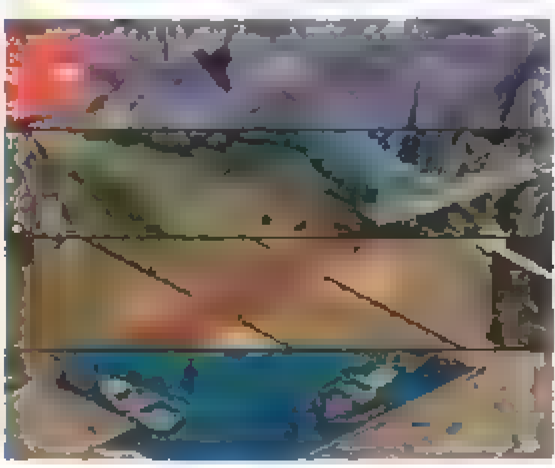


預定推出日 年 9 月

《光輝傳承》為了讓玩家更加享受遊戲的樂趣，精心選擇了橫向卷軸的戰鬥畫面，讓整個戰鬥畫面會隨著角色的動作移動，再加上眩目的攻擊會讓整個畫面更加富有震撼力，風格會更加近似"FTG"遊戲，而這種玩法一定會引起喜愛這類遊戲的國民們！所以現在就隨著小藍一起進入《光輝傳承》中，一起去創造屬於我們的光輝傳承吧！^^

故事的源起

蓋亞大地，一個神秘又擁有許多紛爭的大陸，長久以來，光明與黑暗的勢力一直在這塊大陸上紛擾不息，20 年前，恐怖的暗黑魔族勢力為了霸占整個蓋亞大陸發動了一場邪惡的戰爭，原本和平生活在大陸上的各個種族都陷入了恐慌之中。當然也包括人類居住的薩萊巴王國。

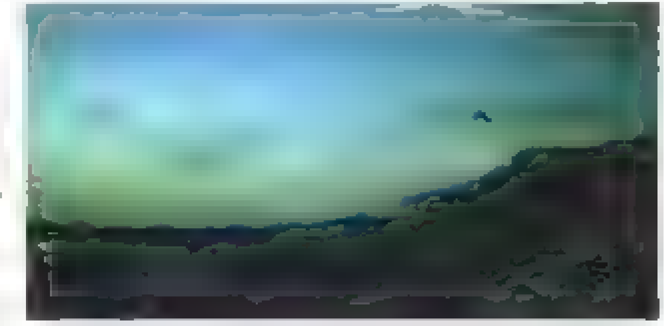


在這個危機四伏的時期，突然出現了一支由各個種族中熱血青年所組成的隊伍，為首的是一名的少年——麥克斯，還有與他青梅竹馬的少女魔導士——艾琳；一路上團結了矮人族、半人馬、精靈族、魔族中富有正義感的年輕人，他們終於在最後的暗黑神殿中，將暗黑魔族的首領——可怕的魔將軍薩剛擊破，徹底粉碎了暗黑魔族入侵的野心……血腥的戰鬥結束以後，麥克斯告別了同伴如願地和艾琳生活在一個平靜的村莊裏，過著



無憂無慮的隱居生活。4 年後，孩子格蘭特的誕生更加使這一對年輕的夫婦感到幸福。

可是，黑暗勢力並沒有因為之前的戰爭而完全消滅，就在格蘭特 4 歲時蓋亞大陸上又一次出現了魔影……一支神秘的軍隊突襲了精靈之森，精靈女王傑絲卡和原來的暗黑精靈族戰士特莉斯妲全力抵抗，傑絲卡的部下安妮娜發出求救信號，艾琳帶著格蘭特暫時避開戰火，麥克斯隻身前往精靈之森協助，但是還是失敗了，自此失蹤。與此同時，神秘的黑暗勢力突然之間遍佈大陸，對蓋亞大地的侵佔全面展開，不出 1 年，蓋亞大地全土淪陷……



年少的格蘭特在與母親過著隱居似的生活，直到格蘭特 16 歲的時候遇到了父親的舊戰友－安迪，為了尋找失蹤的父親，還有消滅恐怖的邪惡勢力，從此踏上了漫漫征途，本故事也由此開始……

融合多項的奇特構思

獨特的遊戲類型

本遊戲在故事架構上表現出有別於一般日式RPG的單線架構，強調人與人之間的複雜的情感關係，再加上華麗的SLG戰鬥系統與之結合，不但有別於其他類型RPG遊戲的淒美浪漫故事，而且同時也擁有"戰棋類SLG"的戰略性。而為了讓玩家能同時感受RPG與SLG兩種類型遊戲的結合，不但有和所有RPG同樣的成長系統，同時也擁有動靜難度的戰棋類SLG的戰鬥，如此與眾不同的設計，相信一定會吸引你的目光。

獨特的遊戲類型

每個村莊都有自己的商店，但是在整個大陸上還有些雲遊的商人，他們會不定性的出現在任何一個村莊裏，尤其是他們會出售遊戲中上好的武器裝備，甚至是珍貴的材料，當然價格不菲，俟待一包蕩蕩似乎是很重要的事情哦^^！善於利用這些雲遊商人一定可以……得到意外……的收獲

全新的技能獲得方式

以往的遊戲中，主角們的技能魔法大多是固定的，等到"LEVEL UP"就可以使用，但是在SLG裏往往會出現需要某樣特殊技才能完成的進攻，卻發現有這項技能的角色已經停機……所以在本遊戲裏大部分技能只要職業與武器允許，任何人都可以從"傭兵工會"裏購買該技能，所以技能不會出現"壟斷"現象。而在《光輝傳承》中不但有可以購買的普通技能，同樣也保留傳統的"LEVEL UP"修得的"角色專屬技能"，這樣不但可以滿足戰略性，又不會影響RPG升級獲得專有技能的系統，同時滿足了兩方面的玩家。至於在角色的培養上，更能將自己手中的戰士"教育"成一個全能的戰士，同時可以是魔法師，也可以是戰士，至於如何培養，只看玩家的策略決定了。

故事中的主要角色

因為《光輝傳承》是一個全幻想式的架空世界，因此在角色的設定上，遊戲選用除了歐美式的設計之外，也加上了一點東洋式的角色在其中，使玩家在進行遊戲時更能享受到豐富的角色性與多變化的戰鬥風格。而在美術畫風上，陽展工坊也選用有別於一般日式的設定，選用較偏向歐美的浪漫式風格。而至於其他如場景、道具，甚至是怪物、魔法等也都選用此類風格，因此在玩這遊戲的同時，也希望能給玩家如同在看電影"魔戒"般的感覺……

格蘭特　人族　魔法劍士



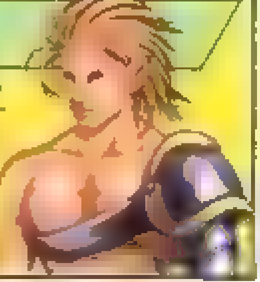
本遊戲主角，英雄的後代，擁有精靈族的血統，驍勇善戰、正直善良、一次偶然的機會遇到了父親當年的朋友，因為希望能成為像父親一般的英雄及為了尋找已失蹤十五年的父親而踏上了[illegible]，[illegible]

影[illegible]丸　人族　忍者



[illegible]者，[illegible]所知的[illegible]之[illegible]，在主角格蘭特的[illegible]不[illegible]生死[illegible]的戰鬥中起了決定性的[illegible]，性格[illegible]、[illegible]，[illegible]的外表下藏著一顆[illegible]的[illegible]內[illegible]將[illegible]朋友時，也[illegible]戰場上[illegible]的戰友[illegible]

[illegible]　獸人族



格蘭特的好夥伴，其父原與格蘭特之父是莫逆之交，被塔布戴亞攻時為格蘭特一行所救，和妹妹[illegible]妮一同踏上了和父母相同的征程，為了蓋亞大地的和平而戰[illegible]

艾蓮娜　魔族　魔法師



本遊戲女主角，魔族，[illegible]，為了[illegible]一直在[illegible]，[illegible]主角一行所救並加入隊伍，最大的[illegible]，甚至不惜一切代價，是一個有"灰色[illegible]"的少女

[illegible]

也許你曾經感歎，如果[illegible]的技能給我方用我就能更強……或是如果他是我的夥伴就好了的想法，如今這個想法在光輝傳承中不再是遺憾，除了特殊的敵方人員以外，所有的怪獸你都可以進行說服把它們轉化成你的隊員，當然這要根據你的HP和對方的HP來決定，對方HP越少，你的成功率就越高！[illegible]興奮[illegible]？[illegible]來試試！



珍妮絲　獸人族



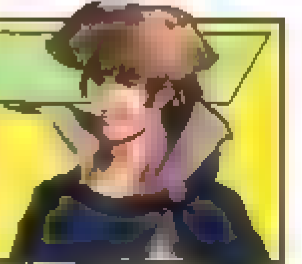
[illegible]，[illegible]，後為格蘭特一[illegible]，[illegible]長[illegible]，是[illegible]女孩，[illegible]格蘭特[illegible]，[illegible]在戰鬥中成長，成為一[illegible]勇[illegible]的戰士！

安[illegible]迪　半人馬族　騎士



格蘭特之父[illegible]戰友，是個半人半馬的勇士，[illegible]，[illegible]了[illegible]魔族[illegible]，後為[illegible]被格蘭特所救，[illegible]格蘭特[illegible]，和格蘭特一起踏上了新的[illegible]。

種子島彥明　人族　槍手



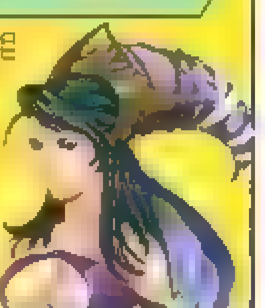
[illegible]之[illegible]，擅使洋槍，遇到格蘭特一行人之[illegible]大[illegible]的人，後為格蘭特說動加入了戰鬥的[illegible]，是一個高深莫測的人。

奧提斯　暗黑魔族　騎士



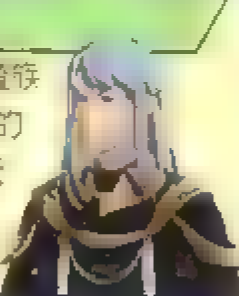
[illegible]天王之首，[illegible]，[illegible]戰神，[illegible]，[illegible]，[illegible]騎士[illegible]，[illegible]能繼續[illegible]……

瑪卡斯　暗黑魔族　魔法師



[illegible]天王之一，整個大陸上唯一會使用相生相[illegible]魔法的"魔法天才"，暗黑四天王中最有實力的人[illegible]32[illegible]已經達到一個前所未有的境界，和菲[illegible]一[illegible]一般，[illegible]菲莉娜[illegible]以後，他發誓要救出菲莉娜，並加入格蘭特的隊伍，[illegible]

菲莉娜　暗黑魔族　魔法師



[illegible]，[illegible]魔族"暗黑四天王"之一，[illegible]，因為魔法[illegible]的天才，竟然在[illegible]，成為大陸最強魔法[illegible]，[illegible]"魔[illegible]"，[illegible]"[illegible]魔王[illegible]，性[illegible]

馬克西米蘭　人族　劍士



[illegible]天才，[illegible]，[illegible]一[illegible]下一[illegible]"暗黑四天王"中唯一不是暗黑魔族身份的人。英俊的外表下是一[illegible]。



千種怪獸 形態各異

經過美術不懈的努力，那逼真的怪獸將讓[illegible]古的神獸、歐洲神話中的惡魔和東方神秘的魔怪，再加上絕對擬真的聲光、特效及動作，[illegible]的特色。





葛布爾

[illegible]

骷髏王

[illegible]

火龍

魔界異獸之一，是[illegible]



異型蝙蝠

[illegible]

鐮刀巨魔

[illegible]人身體，[illegible]

克爾帕羅斯

[illegible]



食人魔怪

巨型怪獸，體態龐大，和食人花相[illegible]，但比食人花更甚。被其吞噬後骨骼全[illegible]

強力的武器裝備

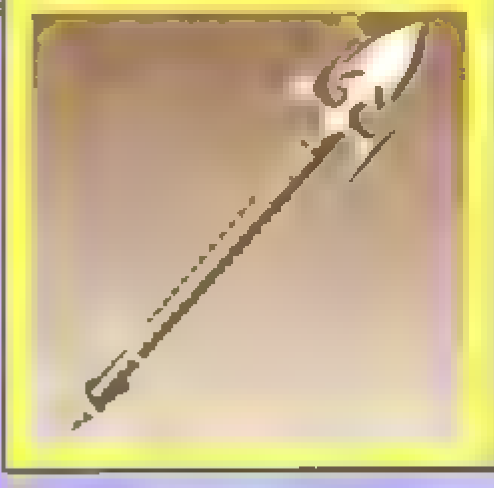
[illegible]



[illegible]



[illegible]



[illegible]

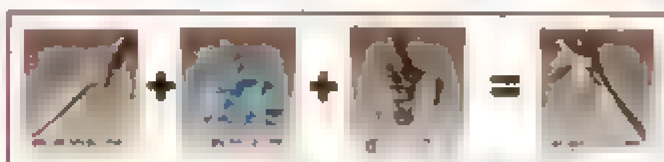




武器的相關資料

① 更新的武器升級方式

所有的玩家一定會遇到因為金錢不夠，無法更新自己的武器和護具而只能呆在原地練級，積累金錢的情況，這樣煩人的事情在光輝的傳承這款遊戲中將不再會出現。本遊戲擁有最新的武器合成、強化和修理功能，只要你擁有"合成材料"你就可以隨心所欲的製作所需要的裝備；如果你得到了"強化材料"那麼你將會能夠增強武器的某項能力。你還可以在武器快要用壞的時候重新修理你的武器，讓它煥然一新。



② 武器的擊斃數設定

每一個武器也有等級之分哦！如果你用同一把武器完成"百人斬"（殺死100名敵人），那麼該武器的能力會大幅度提升，成為最強的武器！所以不要隨便丟棄自己使用的武器哦！

③ 武器和角色的等級設定

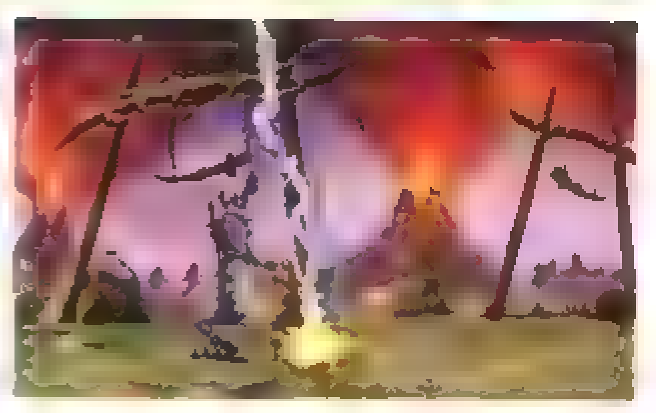
武器和角色都有"C、B、A、S、SS"5種等級限制，比如說要裝備等級A的長劍，那麼該角色的劍術等級必須達到A，否則無法裝備。

④ 武器的使用次數

每一種武器都有它的使用次數限制，超出限制就會壞掉，所以要用"修理"的辦法恢復武器的使用次數。對於珍貴的武器一定要好好注意，因為毀壞以後就消失了，千萬不要到時候後悔莫及哦^^

畫面表現更出色

當然，同樣與別款遊戲相同，製作高畫質的動畫CG已是現在遊戲中不可缺少的一環，在光輝中你可以看到如詩的風景、慘烈的戰場、橫屍遍野的大地，全新的3D製作超大規模CG，細膩的人物表情，讓你完全融進這場戰爭，猶如親身體驗般感受那種與邪惡相抗衡的刺激。



一場場生死存亡的戰鬥將會在這些風格迥異的場景裏展開，溶岩地帶、吊橋、宮殿及巷口等不同變化的戰鬥場景再加上戰鬥時絢目的特效及音效，絕對刺激，絕對震撼，絕對會讓你耳目一新！不同的戰場地圖還需要配合不同的戰略戰術才能得到事半功倍的效果哦！



宗近

日本戰國時代將軍的"室町將軍家"代代相傳的"家寶"，全名"短刀、銘、宗近、無名"[illegible]



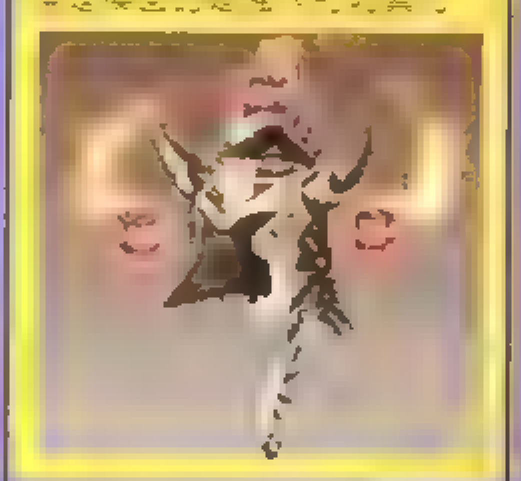
[illegible]的魔甲

[illegible]



[illegible]之號角

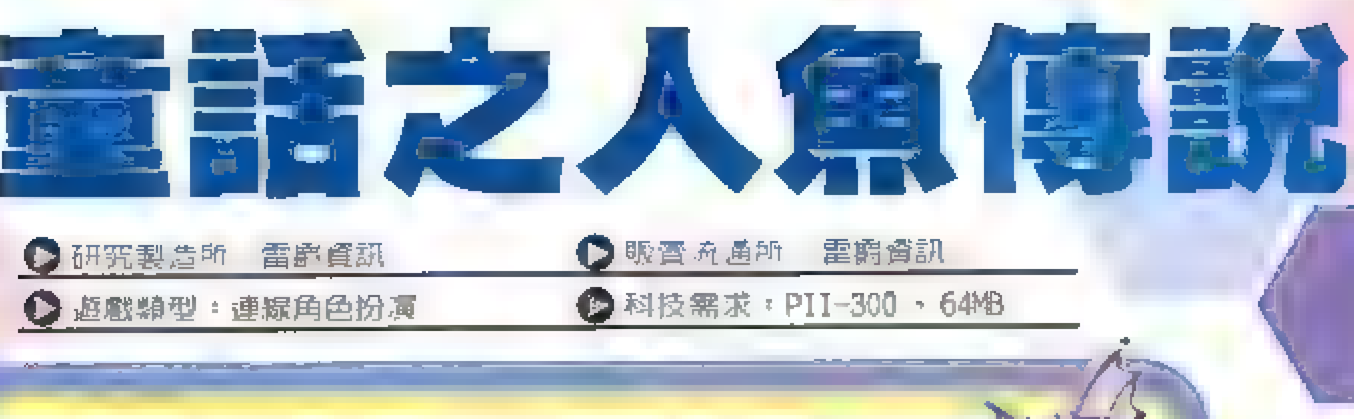
[illegible]



主教的祭禮

主教的裝束，上面有附帶有魔法媒介，對魔法修行者大有裨益。





童話之人魚傳說

- 研究製造所　雷爵資訊
- 販賣流通所　雷爵資訊
- 遊戲類型：連線角色扮演
- 科技需求：PII-300，64MB

預定推出日　年 6 月

《童話》自從2月上線以來，受到喜愛可愛風格的玩家歡迎，算是今年這麼多新上線的online game之中，可說是成績名列前矛的線上遊戲，如今雷爵再接再厲，想繼續向現在線上龍頭寶座挑戰，特地決定在6月推出《童話》的第一個資料片－《人魚傳說》，小尼我特地拿到了第一手資料，就讓我們來看看有新增了什麼東東：





在《人魚傳說》中，也會有大量的新任務。主線任務當然是以淒美的人魚公主故事為主，不過在童話裡面，任務通常是不會乖乖地照著原著來的，想知道人魚公主的任務會被改編成怎樣呢？當然就讓玩家自己來體驗看看囉。除了主線任務外，當然也會有不少的支線任務，喜歡解任務或是立志要解完童話中所有任務的玩家，可千萬不要錯過了。

人魚傳說全新增加區域

尼克草原

在吉恩村的東方的草原，原本是個很荒蕪的地方，因為路加斯王國建造了貝伯港後，才開始有商人或是旅行者經過。

米夏島

位於貝伯港東南方不遠處的海域上，目前到這島的唯一方法，就是從貝伯港搭乘船隻前往。島上尚未有人居住，照理說應該是個荒蕪的小島，不過因為聽說島上藏有寶物，所以吸引了不少想一圓淘金夢的冒險者前來探險。

貝伯港

這是目前整塊大陸上唯一對外的海港，整個海港非常具有海洋氣息，建築以藍白色彩為主。由於是個新興的海港，商店還不是很多，目前只有銀行、雜貨店、酒館跟倉庫等較具機能性的建築。

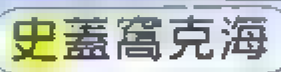
●海底建築民房A

趴趴迷宮

在米夏島底下的神秘迷宮，不知道是何時何人所建造的，迷宮非常複雜，在加上裡面早已被許多邪惡之獸所佔領，所以冒險者在進入後，一不小心可能就會再也出不去了。



●海底建築民房B

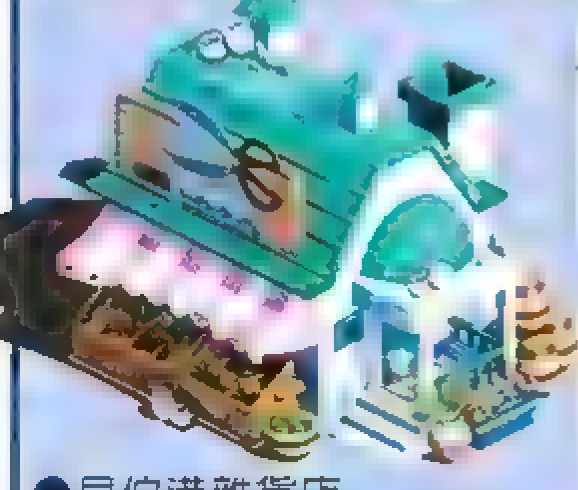


史蓋窩克海

從巴斯秘洞可以通往史蓋窩克海，一般人是無法在海底存活的，除非要服用一種神秘的藥丸，不過這種藥丸的來源非常神秘，知道的人並不是很多。傳說，在史蓋窩克海裡住著美麗的人魚們，到底是不是真的呢？也只能希望早日有冒險者可以到此一探究竟了。

巴斯秘洞

通過趴趴迷宮以後，就是巴斯秘洞了，整個秘洞非常的潮濕，老實說在裡面行走並不是很舒服。



●貝伯港雜貨店



既然是叫《人魚傳說》，海洋風格的幻獸是一定要的啦！這次的幻獸一樣秉持著童話的風格，長的都是可愛到不行，玩家們可以開始想想，自己到底想養哪一隻當寵物囉。

布魯鯨 水系

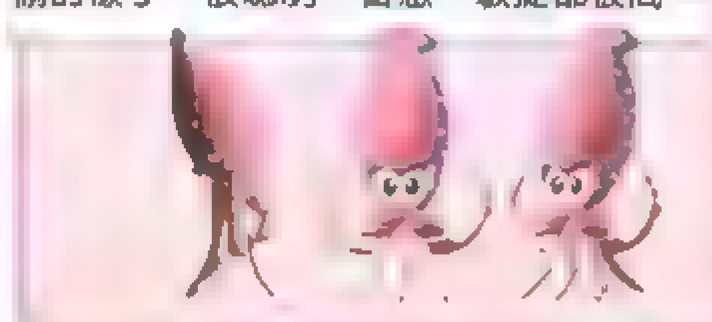


水系，頭上有隻獨角的可愛鯨魚，由於體型很大，體質跟力量都很高，再加上頗高的智慧，是隻很不好惹的幻獸。

土系



看起來很像老公公的貝殼，由於年紀有點大了，敏捷不太高，力量也不太高，但是防禦力跟體質都很高。



賊頭賊腦的模樣，看起來就是很適合當小偷的樣子，很聰明，智慧、敏捷都很高

火海星



火系，移動速度緩慢，智慧也不高，但是防禦力頗強，特別是對魔法。

金系



因為背著重重的殼，所以移動速度很慢，但是體質、力量、智慧都頗高。

萊特燈籠魚 光系



看起來很憨厚的模樣，讓他看起來顯得很親切，體質、力量都有一定程度以上，想馴服他可能沒有很容易喔

泡泡章魚



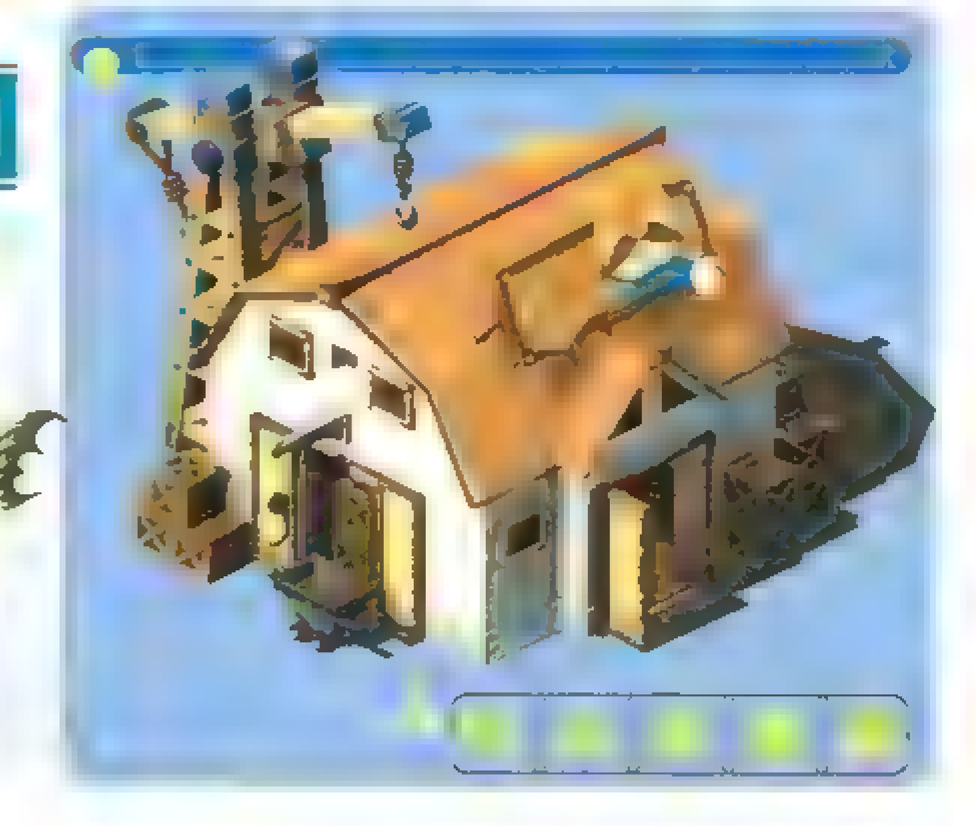
模樣非常可愛的章魚，移動速度很快，對於物理、魔法都有一定的防禦能力，不但從長相看來，似乎不是很聰明的樣子。



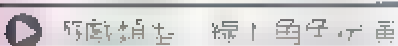
長相非常奇怪的海馬，感覺起來似乎是好幾種生物的族綜合體，應該會是人氣度很高的幻獸。

受矚目的轉職系統

另一項受到玩家矚目的就是轉職系統了。玩家在等級60的時候就可以進行轉職，轉職以後，不但會有新的頭銜，最重要的當然是有新的技能囉，新技能在設計方面，更注意職業之間的平衡，原本就很強勢的職業，當然會是會繼續強下去，但是原本較為弱勢的職業，都會有一些可以使職業特色更明顯的好用技能，目前尚未有實際的設定或技能釋出，請等候後續的報導



魔境封神 Mythica


研究製造商 Microsoft [illegible]

遊戲類型 線上角色扮演 [illegible]



預定推出日 年 3 月

在今年E3展之前，微軟宣佈了他們正在開發一款online game，其名稱為《魔境封神》(Mythica，暫譯），這個遊戲延續了《神話世紀》(Age of Mythology)的風格，繼續以古代神話作為遊戲背景，不過這次的範圍較小，僅涉及了北歐地區的神話，遊戲將以"私人地域技術"(Private Realms Technology)作為最大的遊戲特色，想必會給現今online game玩家一個全新的遊戲選擇。



故事取材自北歐神話


微軟 [illegible]

《魔境封神》(Mythica，暫譯）是微軟最新開發的多人線上角色扮演遊戲，在遊戲製作上其工作團隊已投注兩年的時間，目前是一支30人組成的團隊正負責設計工作。它是擷取自北歐神話的史詩性作品，無論是遊戲規模或場景都令人讚嘆。與一般多人線上RPG不同的是，在遊戲中，你不必從一位低階的角色玩起，不必忍受練功期的枯燥之味，也不用苦苦等候等級提升。遊戲一開始，玩家便是一位偉大的維京戰士，在沙場上戰死的你，將被帶至Asgard去參見眾神的領袖Odin。在會面中你得知Ragnarok的末日浩劫，世界和神的命運恐將玩弄於恐怖的火焰巨人(Fire Giants)之手。Odin召集一支特低代表組成的軍隊來嘗試阻止此惡運，你正是雀屏中選的英雄之一。你將和同伴一起對抗體型大你十倍以上，甚至更多倍的巨人和生物，場面之壯觀可想而知。

關於取得神格的遊戲

[illegible]





女性Pyromancer的角色圖及實際在遊戲中的樣子



狂暴戰士 Berserker

其守護神是Thor，此類型的角色特色是具備巨大的攻擊力。作為一位狂暴戰士會獲得其天生具備的力量門規(tattoos)和信條(symbols)。

狂暴戰士的精力是體魄和秩序



火焰戰士 Pyromancer

其守護神是Holla，此一以火為主的類型，利用魔法作為令人震懾的攻擊武器，在區域內具有巨大的摧毀效果，可輕易地摧毀建物和撕裂牆壁。因為是屬於火焰戰士類型，必須對操控火和熟純熟

火焰戰士的精力是魔法和混亂。



女獵戶 Huntress

其守護神是Skadi，此類型的角色擅長法術和標準型攻擊，其力量來自於滲透破壞(Stealth)，可使用弓都技倆和毒藥。在某些特定地區裡，屬女獵戶類型的角色以獨特的方式解決某些問題後，將會獲得經驗值。

女獵戶的精力是體魄和混亂。



風暴戰士 Stormwright

其守護神是Frey，此類型擅長控制元素(elements)，黃金、風及雨都可被他用來製造極可觀的殺傷力

風暴戰士的精力是魔法和秩序

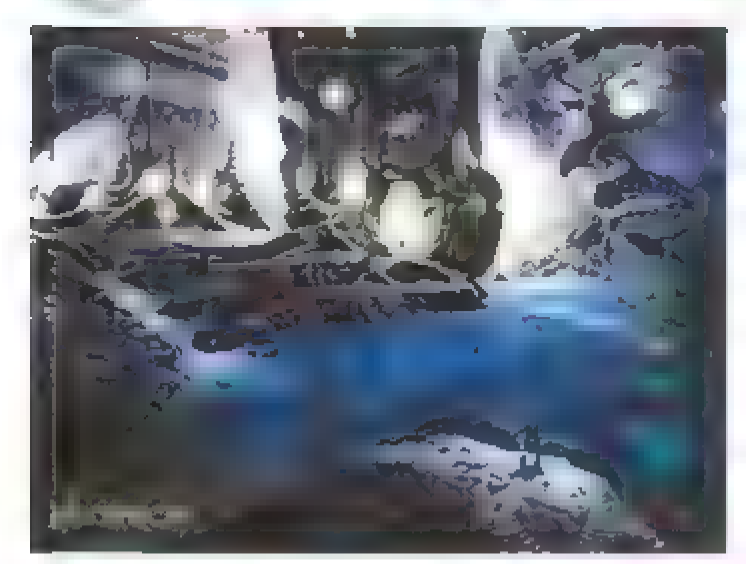
精力（Energies）為遊戲重點



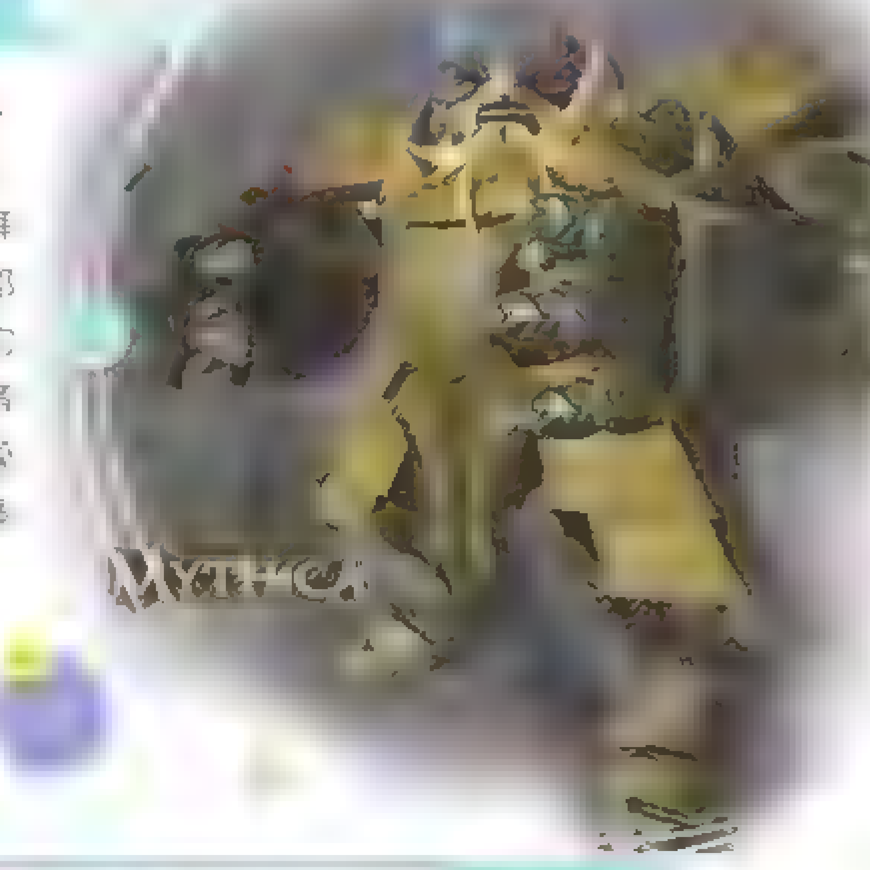


Wilson表示：「本遊戲在角色扮演層面上所涉及的觀點之一是精力（energies），玩家能夠將各種精力結合來創造更大的威力，如女獵戶和風暴戰士□融共四種能源於一身，這兩者如果合作將進而創造出變化多端且更具威力的施法效果。當然啦，角色也可發展屬自己專長的精力」。在角色類型設計的方向上，某位角色若發展符合本身元素的特性，將他比其它角色更強大且更有效率；相反地，當某一角色類型偏離其元素時，他將面臨困境。

設法獲得凡人的膜拜



在冒險模式的設計上，從Asgard起，你將進入[illegible]凡人界（mortal realms），每一個地域都受到入侵敵人的攻擊，在拜訪過[illegible]之後，你必須去追隨那個[illegible]，使用最好的[illegible]去贏得膜拜。你的[illegible]將決定那些凡人（mortal）愛你，或者那些凡人[illegible]，[illegible]越多的凡人膜拜，[illegible]之獨特[illegible]凡人來[illegible]。



Midgard

Midgard是人類的家園，以居民的戰技留名，人類[illegible]英雄[illegible]來指導他們的日常生活。Midgard坐落於[illegible]，[illegible]住滿了勇氣和[illegible]，[illegible]民在其間[illegible]，[illegible]某任務，以[illegible]魔法船（magical longship）。雖然[illegible]，在Midgard的[illegible]，[illegible]人類擅長於[illegible]數量[illegible]魔法，[illegible]人類的膜拜中獲得力量後，[illegible]將能發揮更大的[illegible]力。



Midgard是人類的家園

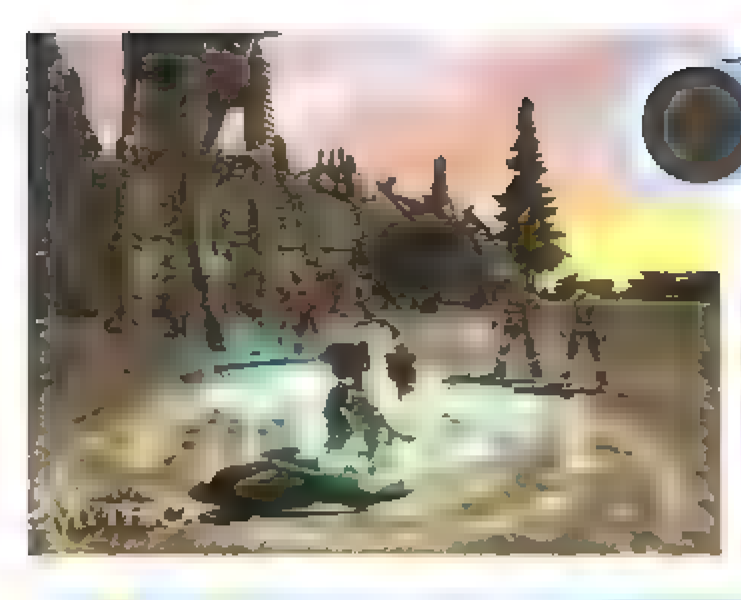
Nidavellr

Nidavellr是杜爾格（Dvergar）或稱矮人的地底家園，矮人以工藝留名，能建造偉大的建築物、武器與盔甲，在其美麗的城市內建造許多魔法物品。因為此點，許多神祇試圖要得到矮人藏身之地的秘密，以將其法力注入其物品中。相反地，杜爾格尊敬和服從[illegible]者的[illegible]，那些和矮人親近相互友愛的人，杜爾格都尊敬他們。矮人在白天時不能跑到地面上，因為太陽光會把牠們變成石頭。



Vanaheim

Vanaheim是阿爾夫（Alfar）或稱精靈的家鄉，這裡的居民以其魔法能力留名。精靈們藉水晶傳送其力量，[illegible]池，而阿爾夫也從自然界的[illegible]中得到力量，越是[illegible]的地區，阿爾夫的力量越強大。在Vanaheim[illegible]，Alfar使用水晶聚集魔法，當他們離開[illegible]的地區時，阿爾夫便要藉由水晶來幫助聚積生命力。[illegible]水晶掌握在杜爾格（Dvergar）手中，要從該處拿走[illegible]矮人[illegible]代價。



三大冒險決戰地區

在遊戲[illegible]開始時，角色必須得到凡人種族[illegible]mortal races[illegible]的膜拜，這是其力量的源頭，其精力來自於這些禱告者和他們所奉獻的祭品。一旦角色得到足夠的力量，他將能挑戰神祇的宿敵[illegible]巨人，而這也是遊戲第二階段的開端－當角色有力量參與神之終戰時，並進入另一個冒險地區，這些地區包括：

Niflheim

是龐大的森林巨人的家鄉，包括風暴巨人（Storm Giants）[illegible]本是是造成在[illegible](black pools)表面[illegible]的風、[illegible]，以及全部的致命的毒藥的來源。而在Niflheim的一角是Hel，這兒有一群死後[illegible]的勞工為火燄巨人建造用於Ragnarok戰役中的戰爭機器





Jotunheim

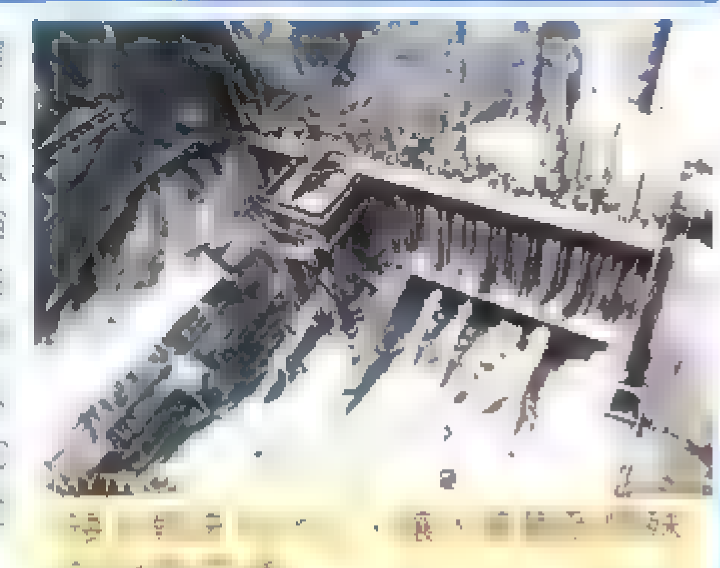
它是森林巨人[illegible]Frost Giants[illegible]的家鄉，也是"世界屋脊"[illegible]，還有無數的[illegible]原[illegible]Jotunheim與[illegible]人種等的地區相接壤，[illegible]巨人與其[illegible]人種等[illegible]戰，[illegible]勇敢[illegible]人種等英雄[illegible]巨人時代



[illegible]

Muspellheim

這是火燄巨人的土地，也是火燄巨人之王Surt的城堡所在之地！火燄巨人是遊戲裡最終的敵人，[illegible]存在只是為了[illegible]和其內[illegible]，[illegible]在Ragnarok終戰中攻擊[illegible]，[illegible]火焰吞[illegible]。在[illegible]前，Odin和所有的[illegible]能做的事[illegible]



[illegible]

在[illegible]中，玩家[illegible]Ragnarok終戰[illegible]，[illegible]是[illegible]，也是遊戲裡最後一個地[illegible]realms[illegible]遊戲裡[illegible]12[illegible]20公里寬，12[illegible]15公里長，[illegible]大，[illegible]遊戲[illegible]下載[illegible]存在，然而，當玩家[illegible]

Asgard－眾神的家鄉

另一個玩家[illegible]Asgard，它是一[illegible]城市，也是[illegible]的家鄉[illegible]設計人員表示，玩家[illegible]公會[illegible]Guilds[illegible]，[illegible]任務，[illegible]工會是Asgard重要的一部分[illegible]玩家[illegible]工會，[illegible]們夠強大的話，[illegible]在Asgard上[illegible]。玩家也可以從Asgard觀看[illegible]人界[illegible]由於[illegible]家是[illegible]，[illegible]戲對玩家死亡的處理[illegible]一樣[illegible]Asgard[illegible]兒去殺[illegible]外，所有的[illegible]代表[illegible]在一起戰鬥[illegible]最後[illegible]人，然後每一個人[illegible]，雖然玩家[illegible]會死亡，[illegible]會[illegible]下[illegible]戰[illegible]英雄[illegible]Asgard，在[illegible]，[illegible]一[illegible]代表[illegible]，雖然[illegible]，[illegible]要[illegible]大的[illegible]力[illegible]，[illegible]這樣會[illegible]。當然[illegible]，許多[illegible]代表還是[illegible]在戰場上死亡的死者



[illegible]

來自北歐神話的怪物

在怪物的設計上，龐大的身軀是主要的特色。遊戲裡的維京人有六英呎高，一般的怪物站起來有八至十英呎高，而玩家所面對的巨人更高達二十至一百英呎高。除了巨大的敵人外，北歐神話中可怕與美麗的生物也會出會在遊戲中，例如遊戲世界裡最大的生物Jormungand，牠是一隻居住在Midgard外海裡的巨蛇；另一隻巨大的生物是菲尼斯狼(Fenris wolf)，牠與巨蛇都是Loki神的子孫。這隻狼相當巨大且兇狠，世界上找不到鍊子可綁住牠；至於Nidhogg則是一隻巨大的蜥蜴與龍的合體，生活在Niflheim。生為神祇代表的你，真正敵人是其它神祇代表、巨人和住在世界之顛的兇猛怪物。至於那些會死的生物則根本不可能挑戰你的力量，即使是最偉大的英雄，也不可能與你抗衡，他們唯一可能打敗你的情況是以人海戰術圍攻你。至於不死的敵人，他們身型巨大且強大，是你可敬的對手，能夠激起你的戰鬥意志。

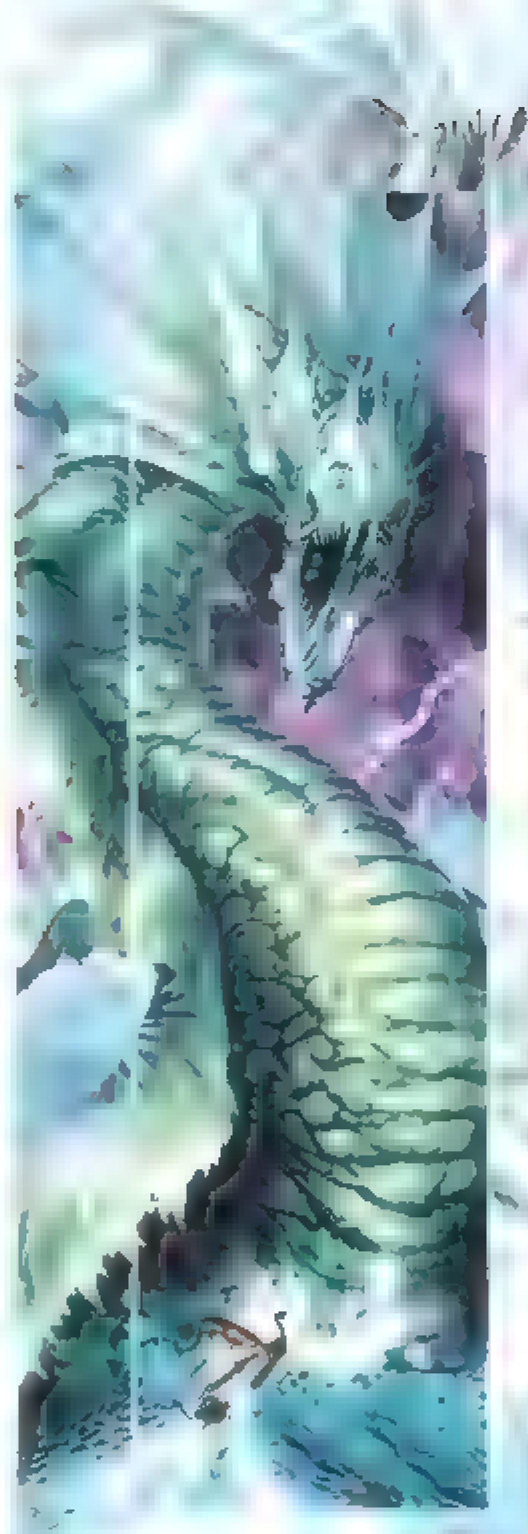


數千種手製獨特物品

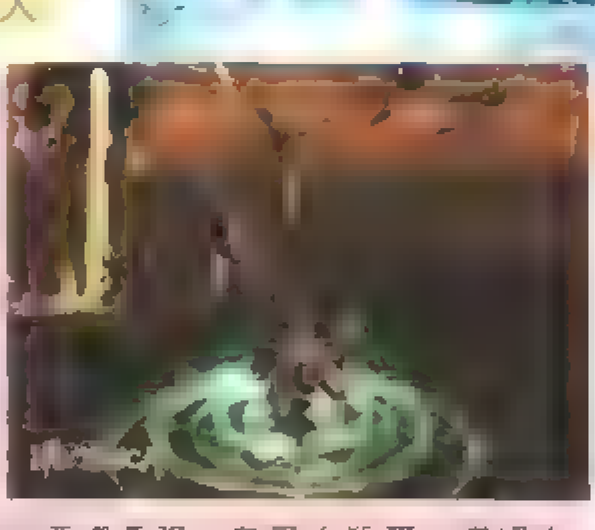


另外，遊戲中會有數千種以手工製成的獨特物品，因為遊戲裡將出現職業手工藝者、業餘手工藝者，而物品則有武器、衣服、結合性裝備、任務性獨特物品、類型性獨特物品等，這些都是價值不凡的東西（就遊戲裡的金錢而言），也是玩家在遊戲中要盡力取得或作為獎賞的東西。遊戲會讓玩家"永遠"都有物品必須搜集、尋找或製造，因為這些物品將讓玩家更強大，更獨特，也更有能力。

玩家可以施展冰凍術來攻擊敵人



特殊的私人地域技術



值得一提的是，《魔境封神》採用所謂的"私人地域技術"(Private Realms Technology)來呈現遊戲的冒險世界。遊戲的執行製作Wilson表示：「該技術是設計用來把單人角色扮演遊戲的經驗，完整地帶至多人線上遊戲的領域上。在私人性地域上冒險，允許玩家或一組小團體可完成特定目標，並取得分配此角色可獲得的經驗值，假如一位角色是要發展滲透破壞（stealth）的技能，他們在以滲透破壞完成某任務後，就會取得經驗值，設計者的目標是要讓玩家在多人線上遊戲中能得到一個非常詳細且反應性十足的冒險活動。」遊戲裡的私人性地域將分為兩部分，一種是線性（linear），另一種設計是落在每個玩者空間（playscapes）。



此一線性的模組是手製模組（handcrafted modules），有點像傳統的地下洞穴冒險，玩家須殺死眼前的每一隻生物，且在模組內會提供目標或任務，在最後殺死此模組內的大魔頭後，可以獲得寶藏，例如得到一具珍貴的物品或得到前往其它地域的通道。至於玩者空間則有些不同，因為線性模組都十分直接了當，而從開始到結尾即設定好預期目標，Wilson補充：「遊戲私人勢力範圍和玩者空間，是一個很令人興奮的設計概念。每一個凡人界裡都提供這些區域，而且開放給每一個玩家使用，讓玩家有一個相當複雜且變化十足的世界可以挑戰。兩位玩家在這些凡人界裡將可能不會有相同的經驗，除非他們屬於同一個團體。」至於玩者空間會隨時間而進展，當你進入後，時間就開始計算，這時AI便開始設法去完成它所設定的目標，假如你未阻止它達成某些事和想完成的某些目標，就會有不同的事情發生在玩者空間內。

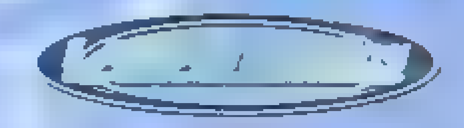
比暗黑破壞神更具深度的遊戲

柏德之門系列遊戲接班人





GameSpy.com 2002年度最佳角色扮演遊戲



UNALIS 松崗



新增六種百級以上高等怪物，個個要你心生畏懼，雙雙給你不同驚喜！



已經轉職的你，現在是該鍛鍊自我信心的時刻，只有真正的冒險家，
才能完成「黑暗精靈」所賦予的任務，快帶著你的「進階紋章」上路冒險去吧！





新增一張新地圖：位於中立地區的毒洞窟1-3樓，想要升級進階紋章的玩家，
都必須到毒洞窟進行任務才行喔！






龍族 v1.2
群魔亂舞
www.DRAGONRAJA.com.tw
我們要戰至最後一兵一卒




獨步江湖
2.20版
五轉變身
六月中旬 威力上市
五轉任務、幫派戰績排行、神行天下符咒、新手武功任務


新
天上碑







雷射超人3
HOODLUM HAVOC
最受歡迎的搞笑英雄
三度出擊！
以搞怪破關卡 用可愛決勝負
●全新絕招強化裝甲
特殊絕招頭髮螺旋槳與強力旋風拳
再搭配五種全新強化裝甲，讓你耳目一新！
●卡通效果視覺享受
專業動畫師創造全3D獨特卡通效果將視覺樂趣發揚光大！
●遊戲關卡創新多變
高速滑板、飛行火箭、球鞋賽車、水上飛躍等關卡
遊戲絕非一成不變！
英特衛多媒體
INTERWISE
Ubi Soft



槍林彈雨
中文版
英特衛首套FPS中文化鉅獻
Wanadoo
4x Studio
代理發行
英特衛多媒體
INTERWISE



正統・劇情背景
創新・遊戲型態

中文版

RPG已死？

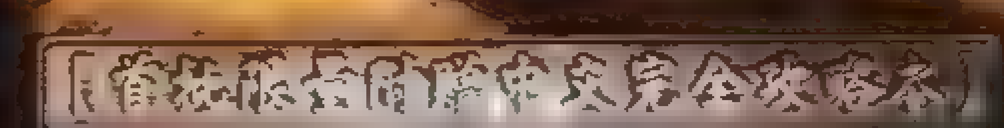
在創世紀逝去
巫術不再的今天
眾人還在尋找
一套終極進化演繹的RPG













ARX FATALIS



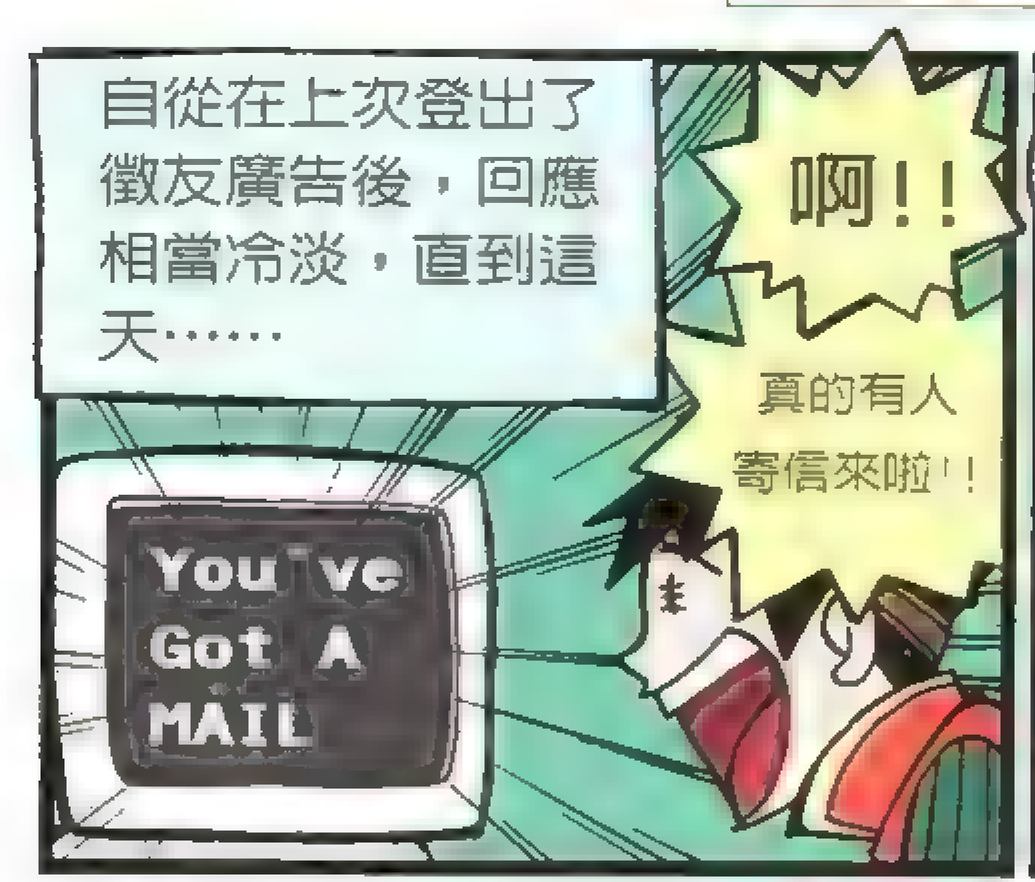
代理發行
英特衛多媒體







精采遊戲狀況完全報導



啊～真期待～
不知道會是什麼樣的女孩子呢……



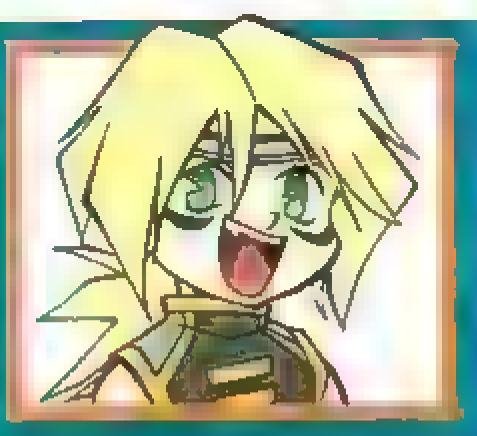


傳奇Online





＊研究製造所 WEMADE Actoz ＊遊戲類型 線上角色扮演 ＊販賣流通所 智冠科技 ＊科技需求 C 300、64MB



傳奇的新資料片--《金銀島》終於在5月23日開站了，經過幾次的披露報導，小藍這一次將為國民們帶來了這次新資料片中的幾樣關鍵性的改變與介紹，與國民們一起看看這次的更新與改變，而其中會給國民們怎麼樣的全新冒險樂趣呢！想知道嗎？那就趕快跟著小藍一起進入這個充滿神密色彩，讓人心所嚮往的夢幻金銀島吧！^^哇！薔薔～不要抱住我的大腿啊～

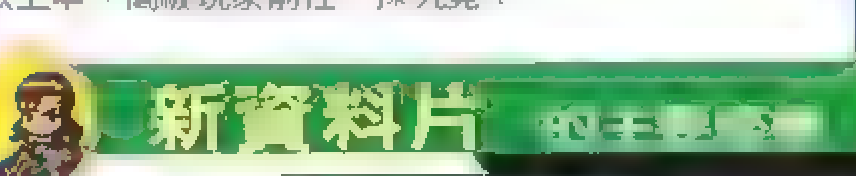
新場景、迷宮

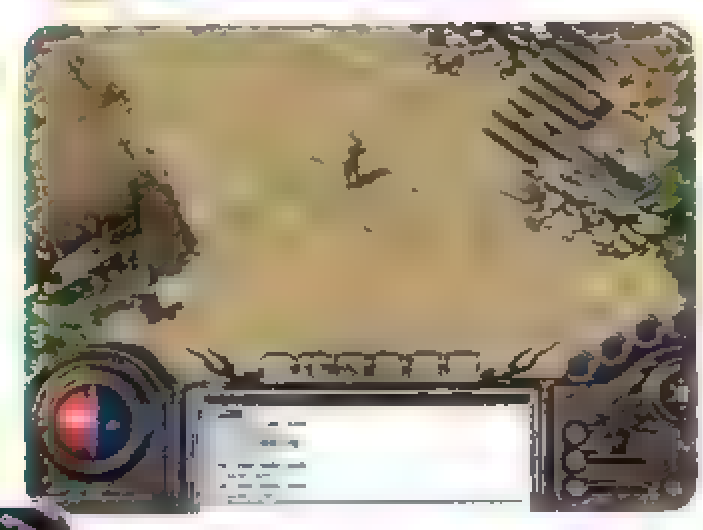
在新資料片中，舊有的神龍大陸上開放了幾個全新地帶，其中最重要當然就是這次資料片的主題--《金銀島》啦！但是要如何前往凶險刺激的金銀島呢？

如果玩家想要到金銀島，就必須先到比奇邊境鄉村南端的渡船場「比奇（251：677）」，並向站在船塢的船員支付2000傳奇幣船費，即可前往般若島。而眾所期待的白骷大軍所在的洞窟與石窟也一併公佈如下！

經過實際的走訪發現，這次金銀島上的白骷與般若牛頭大軍，並不如之前報導的如此恐怖，怪物的強度大概介於祖瑪神殿與赤月峽谷之間，適合所有25級以上中、高級玩家前往一探究竟！

般若島





邊境鄉村船場船員座標	比奇251：677
般若洞窟座標	般若島527：610
般若石窟座標	般若島549：126

而除了最主要的金銀島之外，這次新開放的地區還有沃瑪森林與日弘門內的兩大地底洞窟，分別是蟲洞與美石礦區。這兩個洞窟所提供的，是給廣大的中級玩家們更多的打怪練功選擇，想要嚐嚐新鮮怪物威力的玩家可千萬不能錯過！



蟲洞 新增於沃瑪森林之中

蟲洞共有4層，將開放5種蟲怪，分別是毒蟲、飛眼蟲、鬥眼蟲、多髮蟲、多觸蟲

美石礦區 新增於日弘門之中

礦區共有4層，裡面藏有8種新增殭屍類怪物（惡鬼、屍鬼、丟鬼、咒術鬼、血牙鬼……等），比現有的5大類殭屍怪物的能力高，同時經驗值也較高！此外玩家還可以在「美石礦區」中挖掘新開放的4種礦石（紫水晶、紅玉、白金、軟玉），不但可以在商店販賣為玩家帶來額外收入外，日後還預定成為某種運用於製造的重要材料，請玩家要密切注意喔！

紅玉



軟玉



紫水晶

白金

更人性化的按鍵

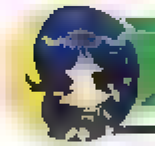
之前我們曾經跟玩家披露過，這次的傳奇改版將簡化部份遊戲的操作指令，好讓玩家可以更順利愉快的進行遊戲。這次變更的指令操作主要是調整輔助用的快捷鍵部份，將以往必須利用兩個按鍵才能調整的遊戲功能，非得用滑鼠點選開啟的視窗，改為只要一個按鍵即可完成，讓玩家以後在被四面包圍、手忙腳亂之際，還有餘裕開啟各種視窗作為應對上的輔助，大大提昇了玩家作戰應變的能力！



更改後的快捷鍵內容

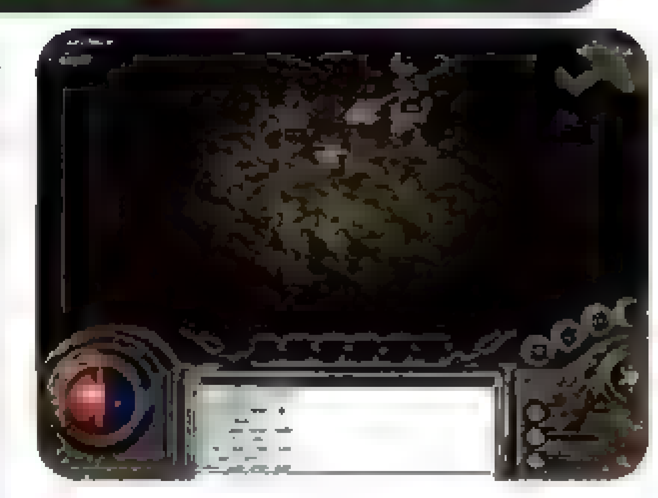
快捷鍵	內容
Ctrl + A	召喚出的怪物及迷惑來的怪物之狀況調節「休息/攻擊」
Ctrl + F	變換對話窗中的字型
Ctrl + H	調整攻擊模式 選定對象後可進行攻擊 「和平攻擊模式」→只能夠攻擊怪物 「公會攻擊模式」→相同公會成員之外的對象都可攻擊（玩家與怪物） 「組隊攻擊模式」→相同小隊成員之外的對象都可攻擊（玩家與怪物） 「善惡對決模式」→只可攻擊PK玩家與怪物 「自由攻擊模式」→可攻擊所有對象（玩家與怪物）
ESC	消除必須一一關閉各個視窗的不便，只要使用Esc，就可以關閉所有視窗。
Alt + Q	結束遊戲

快捷鍵	內容
Alt + X	登出
F9、I	開啟/關閉 包裹欄
F10、C	開啟/關閉 人物狀態欄
F11、S	開啟/關閉 武功技能欄
Pause	拍攝遊戲畫面
F1~F8	技能快捷鍵
P	開啟/關閉 小隊視窗
T	開啟/關閉 交易視窗
V	開啟/關閉 地圖
G	開啟/關閉 公會



小地圖強化的雷達功能

在之前公佈的資料中指出，這次改版的小地圖功能將大大提昇，在以往只能顯示玩家一個人位置的小地圖，將開啟雷達功能，為玩家們以各種不同顏色的小點，清楚的標示出玩家、小隊隊友及寵物、NPC與怪物們的相關位置，而組隊之後在遊戲畫面中也會對應顯示隊友血條。此外，法師或道士玩家們最為關心的召喚或迷怪的血條，也確定一併開放顯示，讓帶著神獸寶寶的道士與迷怪寵物的法師，可以充分把握自家寶寶、怪物的



健康情況，不會遭到被眾敵人包圍時，才猛然發現貼身護衛都已經被打掛，而自己也已經深陷在仆街的邊緣後悔莫及了！



地圖雷達說明

白色：玩家所在位置
藍色：小隊隊友以及寵物的位置
黃色：NPC位置
紅色：怪物位置

技能修練等級限制大調降



武功	技能等級 (Lv1)		(Lv2)		(Lv3)	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
攻殺劍術	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
野蠻衝撞	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

武功	技能等級 (Lv1)		(Lv2)		(Lv3)	
火球術	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
大火球	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
地獄火	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
爆裂火焰	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
火牆	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

武功	技能等級 (Lv1)		(Lv2)		(Lv3)	
精神力戰法	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
召喚骷髏	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

決戰伊卡路斯





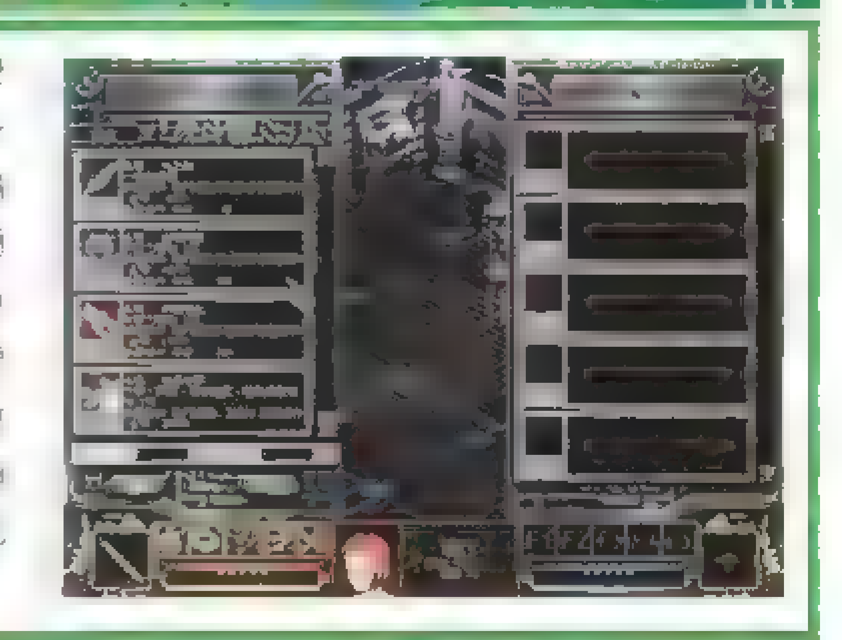
＊研究製造所 KRGSOFT　＊遊戲類型 線上角色扮演　＊販賣流通所 聖邦科技　＊科技需求 Celeron 466，64MB RAM



在《決戰伊卡路斯》中，已有不少玩家已經開始測試這個遊戲了，為了讓玩家們更了解遊戲中4個職業（劍士、格鬥家、魔法師、射擊手）的差異性，這回小尼將針對四個職業的技能以及魔法做個簡單的介紹，好讓玩家在分配技能點數時有個參考。

各職業技能與魔法簡介

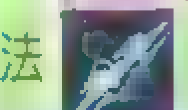
在《決戰伊卡路斯》遊戲中，每升兩級會有[illegible]點的技能點數讓你分配，另外，每升[illegible]級會有[illegible]點的屬性點數讓你提升各項屬性。在這次的技能、魔法簡介中，筆者將簡單介紹10級前的各種技能與魔法，至於10級後的技能[illegible]，[illegible]依的職業隨機出現。要[illegible]意的是，遊戲裡的技能是不需要使用就會持續效果，[illegible]有魔法是必須[illegible]的，[illegible]是魔法要在魔法[illegible]，然後使用快捷鍵或滑鼠右鍵使用之。





劍士

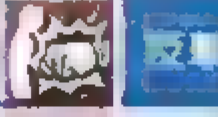
[illegible]以[illegible]或者[illegible]發展，若是[illegible]，[illegible]先把點數投注在[illegible]上，集中和[illegible]，[illegible]不大，[illegible]。

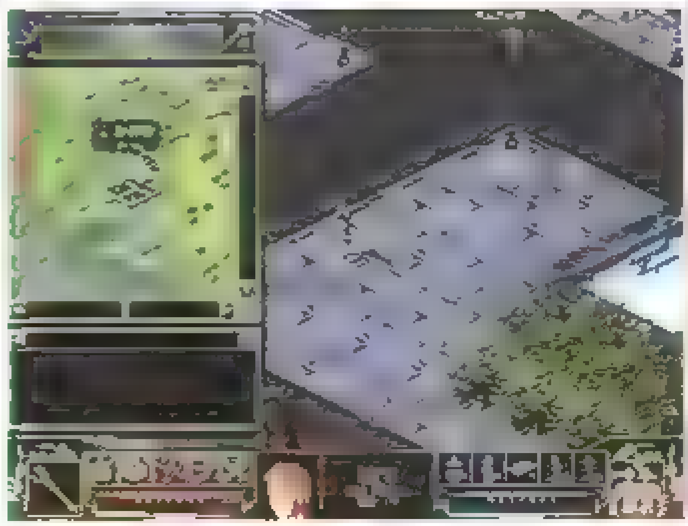
技能		[illegible]	提[illegible]命中率，[illegible]每提升一級增加命中率[illegible]%，以後每升一級增加命中率[illegible]%。
		[illegible]	[illegible]的傷害，第一級傷害[illegible]，成功率1[illegible]%，以後每升一級增加[illegible]%，成功率增加[illegible]%。
		[illegible]	[illegible]，第一級無[illegible]，成功率[illegible]%，以後每升一級增加[illegible]%，成功率增加[illegible]%。
		[illegible]	SP恢復量增加10[illegible]，第一級SP恢復量增加1[illegible]%，以後每升一級恢復量增加[illegible]5%。
魔法		閃避（瞬移）	使用級[illegible]：等級10，消耗精神10[illegible]，[illegible]可以瞬間移動。
		光之劍	使用級[illegible]：等級10，消耗精神30，對1[illegible]敵人[illegible]一般傷害的攻擊魔法



格鬥家

格鬥家的攻擊力頗高，所以把點數加在[illegible]與反擊上[illegible]，[illegible]的攻擊[illegible]方式會讓格鬥家更具魅力；與劍[illegible]投[illegible]，[illegible]點了，[illegible]。

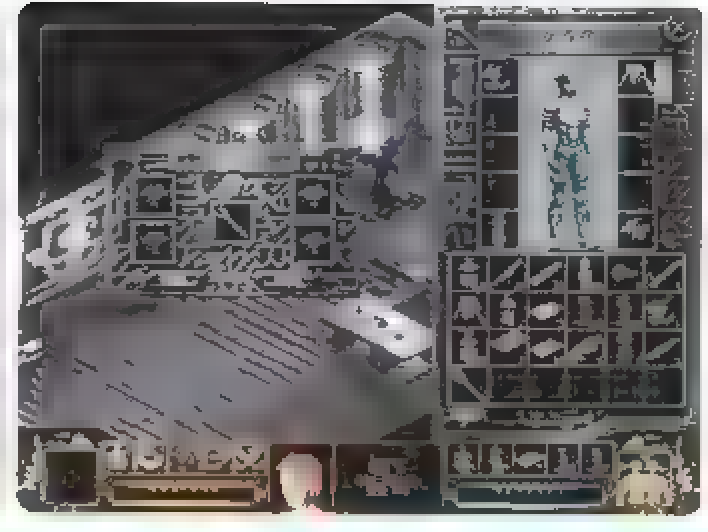
技能		[illegible]	增加基本防禦力，第[illegible]級增加10%，以後每升[illegible]級增加[illegible]%。
		[illegible]	提高致命傷害機率，第一級傷害增加3%、成功率[illegible]%，以後每升一級傷害增加2%、成功率增加[illegible]%，體[illegible]消耗[illegible]。
		反擊	反彈回去[illegible]部分受到的傷害，第一級反擊成功率10%，以後每升[illegible]級反擊成功率增加[illegible]%。
		自我[illegible] 	增加生命回復量，[illegible]一級生命回復量增加10%，以後每升一級增加[illegible]%。
魔法		回復	使用級[illegible]：等級10，消耗精神10，對象：自己，回復體力用
		加速	使用級[illegible]：等級[illegible]，消耗精神10，持續時間60[illegible]，對象：自己，[illegible]攻擊[illegible]





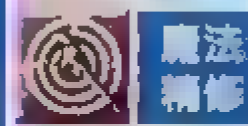
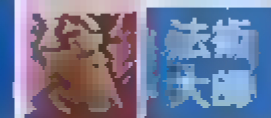
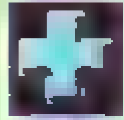
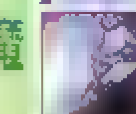
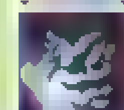


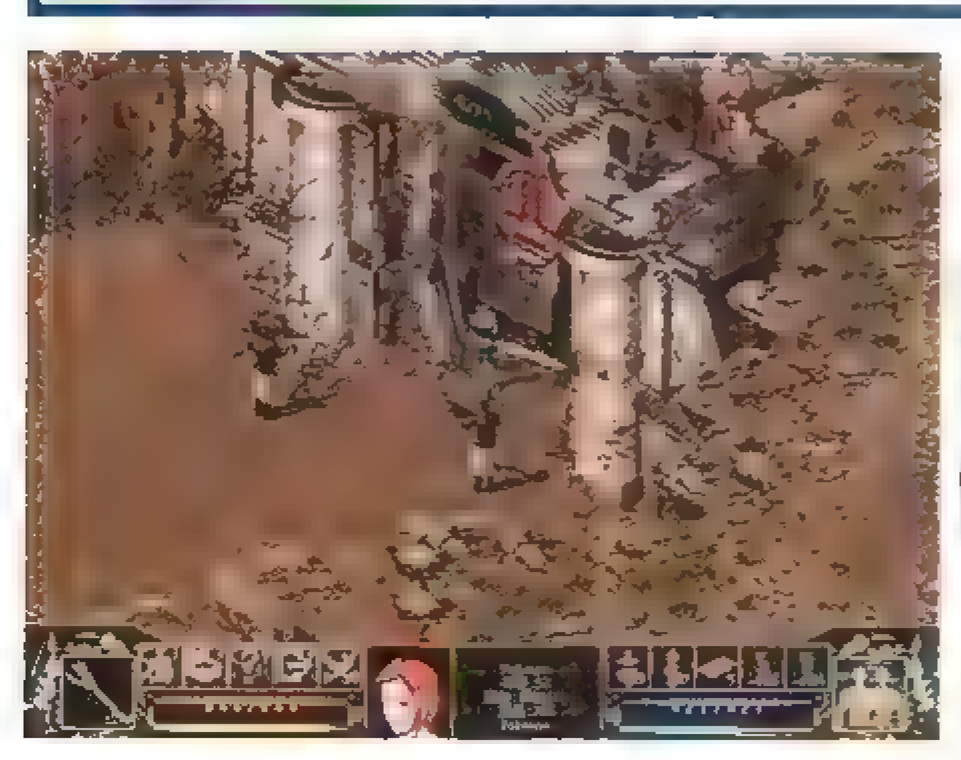


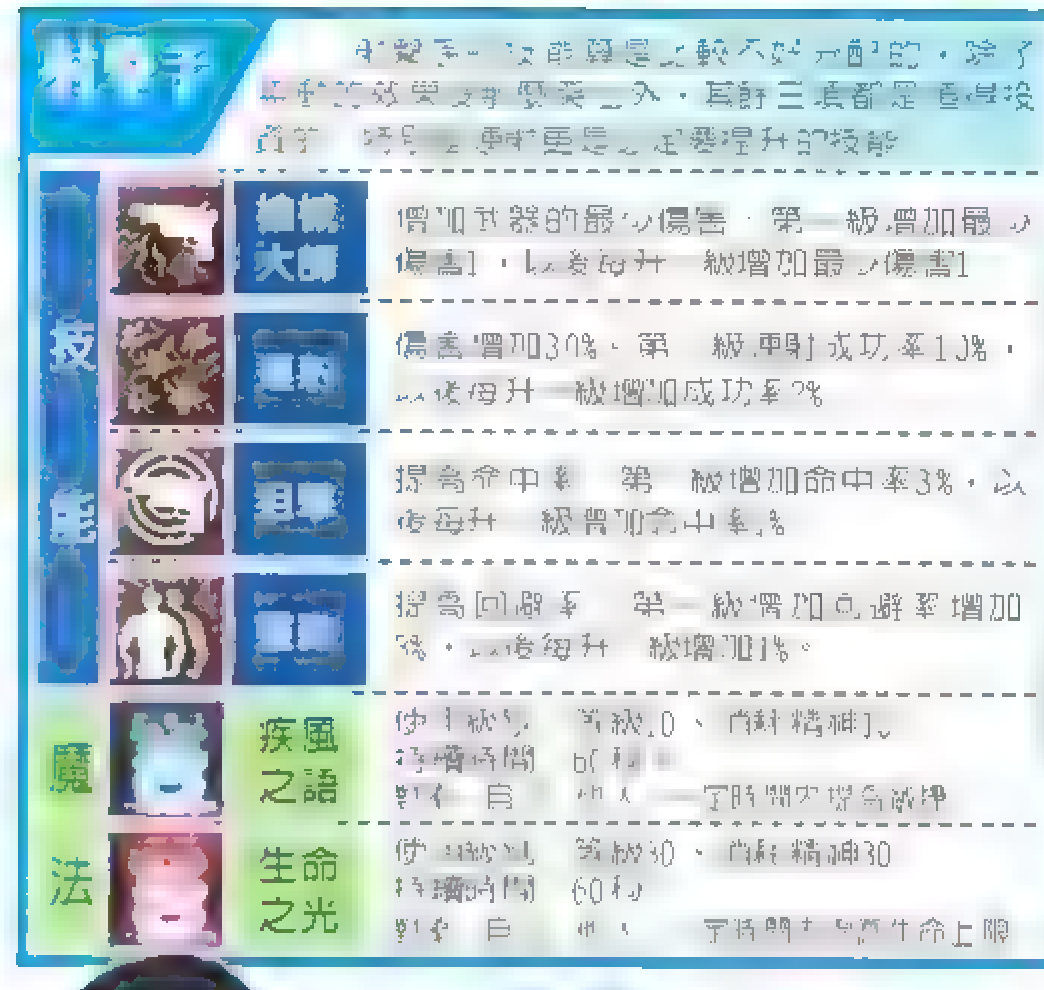


魔法師

法師建議把點數投注在魔法精修與法術大師上，精神強化學個加一下就好，冥思則不建議。由於魔法精修提昇可以增加一定的[illegible]，所以能好先加[illegible]，[illegible]法術大師來增快施法速度，[illegible]才比較大

類別	圖示	名稱	說明
技能		冥想	精神恢復率增加[illegible]，第一級精神回復量增加10%，以後每升一級增加10%
技能		精神強化	一定比率減少使用魔法時所消耗的精神量，第一級精神消耗量減少8%，以後每升一級增加減少2%
技能		魔法精修	增加魔法施放的成功率，魔法成功率增加5%，以後每升一級增加成功率1%
技能		法術大師	減少魔法施放時間，第一級施放時間減少3%，以後每升一級增加減少2%
魔法		鬼火	使用級別：等級1、消耗精神10 對象：敵人，攻擊敵人的法術
魔法		治療	使用級別：等級5、消耗精神10 對象：自己、他人，回復生命
魔法		冰魄	使用級別：等級10、消耗精神[illegible] 對象：敵人，冰系傷害的攻擊魔法
魔法		灼焰	使用級別：等級20、消耗精神20 對象：敵人，火系傷害的攻擊魔法
魔法		防護	使用級別：等級30、消耗精神[illegible] 持續時間：60秒 對象：自己、他人，[illegible]
魔法		傳送	等級40、消耗精神30 對象：自己，瞬間移動
魔法		狂雷	等級50、消耗精神40 對象：周圍8格的敵人電系攻擊魔法





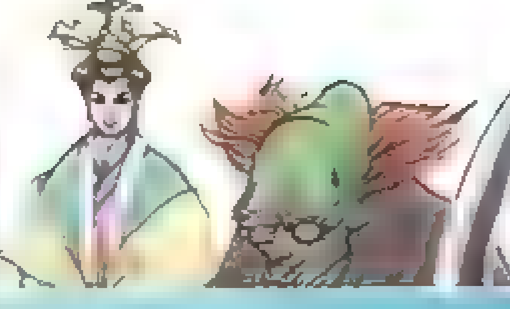
射擊手

射擊手的技能算是比較不好分配的，除了[illegible]之外，其餘三項都是值得投資[illegible]的技能

類別	名稱	說明
技能	槍械大師	增加武器的最小傷害，第一級增加最小傷害1，以後每升一級增加最小傷害1
技能	[illegible]	傷害增加30%，第一級連射成功率10%，以後每升一級增加成功率2%
技能	狙擊	提高命中率，第一級增加命中率3%，以後每升一級增加命中率[illegible]%
技能	[illegible]	提高回避率，第一級增加回避率增加[illegible]%，以後每升一級增加1%。
魔法	疾風之語	使用級別：等級10、消耗精神10 持續時間：60秒 對象：自己、他人，一定時間內提高敏捷
魔法	生命之光	使用級別：等級30、消耗精神30 持續時間：60秒 對象：自己、他人，一定時間內提高生命上限



蕩神誌





預定推出日

＊研究製造所　戲魔師　＊販賣流通所　英特衛　＊遊戲類型：3D角色扮演　＊科技需求　未定

在《蕩神誌》的世界裡，強大的怪物使得玩家必須充分利用伙伴的力量才能夠在狂暴而奇烈的戰鬥中順利存活。為了幫助玩家能夠較為輕鬆的作戰，製作小組在遊戲中預設了三種隊伍戰鬥AI模式，底下分別介紹之。

適應各種條件的AI戰鬥

AI 選項鈕於畫面的右下方，遊戲中共有三種AI模式，其圖示與功能分別為：

長劍：代表主動攻擊模式
盾牌：代表協同防禦模式
手掌：代表原地駐紮模式

此外，在遊戲畫面的右下角尚有二個功能鈕，分別代表了關閉AI功能、選取全部我方角色以及在遊戲中極為重要重要的暫停功能。



▲AI選項鈕在右下方

一.主動攻擊模式

以進攻為重心的作戰模式，當玩家選擇此種模式的AI時，除了主角外的隊友會主動的鎖定進入其索敵範圍內的角色，然後便會以玩家所預設的模式對範圍內與其距離最為接近的敵方目標進行攻擊。當該目標被打倒之時，該名隊友還會繼續攻擊索敵範圍內其他的接近目標並展開攻擊。此種AI模式比較適合使用在我方占有明顯較佔優勢的地形，再者就在於可以用最短的時間來掃蕩大片區域，讓玩家不需要花太多的時間與心力來應付[illegible]的戰鬥。



▲主動攻擊模式下，AI將會奮勇向前殺敵

二.協同防禦模式

當戰場雙方的實力極為接近或者是我方處於較為不利的狀況下時，協同防禦可說是玩家的最佳選擇。在協同防禦的模式下，隊友會跟隨玩家所控制的主角一起行動，當有敵人對主角進行攻擊時，只要那名敵人是在隊友的索敵範圍內，便會遭到主角同伴們的攻擊，當有一個以上的敵人同時對主角發動攻擊時，隊友則是會優先對付距離最近的敵人。此外，當敵人出現在隊友的索敵範圍內但並未攻擊主角時，隊友也會主動依照預設的攻擊方式朝對方進攻，不過如果在戰鬥的過程中，主角與隊友的距離超過一定距離時，隊友便會中斷攻擊行動，而朝主角的位置移動、會合。此種設計可以避免友方陷入孤軍奮戰的狀況中，玩家可以視狀況決定要同時進攻或者集體撤退、補給，在實戰運用上具有相當大的彈性。



◀協同防禦模式下，大家都會聚在一起彼此照應對方

三.原地駐紮模式

以這種模式進行戰鬥時，同隊的伙伴會以玩家下此指令時所處的位置為原點，在其搜索的範圍內以玩家預設的方式對攻擊最接近的敵人，倘若是預設是以武器做近距離攻擊時，隊友也會自動朝入侵收鎖範圍的敵人移動並以預設的模式進行攻擊。在原地駐紮的模式中，隊友移動時所索敵範圍並不會隨之變動，所以當敵人逃離其該名隊友原本的索敵範圍時，則該名隊友也會終止攻擊，並返回最初接受指令時的原點或攻擊其他位於索敵範圍內的敵人。這種模式如果能配合適當的戰術與地形，其實相當適合用於誘敵或是防守狹長地形。此外，原地駐紮的模式其實還有一個相當重要的功用，當玩家試圖以一己之力，認為單獨行動較為適合之時，便可以利用這個指令將伙伴停留於較為安全之處，然後獨自前往危險之處進行偵查，以避免不必要的傷亡。



四. 解除AI

基本上，無論是何種程度的AI恐怕無法讓所有的玩家感到滿意，過於笨拙的人工知能會讓玩家詬病不已，而太過於聰明的AI則或多或少會剝奪玩家本身的樂趣。有鑑於此，《霸神誌》的設計小組決定以「玩家指令」作為遊戲中友方角色的最高行動指導原則，也就是說，即使已經開啟AI功能，玩家仍舊可以在必要時直接選取各角色並下達必要的指令，此時該角色會優先依照玩家所下達的指令行動，直到該指令被達成之後，才會自動切換回原本的AI行為模式。玩家也可以將AI功能關閉，直接對於各角色進行控制。只需用滑鼠左鍵單擊遊戲畫面下方的角色肖像，就已完成了選取的動作，可以直接對該角色下達各種指令。倘若需要選取一名以上的角色時，玩家可以先壓住鍵盤的「Ctrl」鍵，再用滑鼠左鍵點選所欲選取的角色肖像，便可同時對複數對向下達指令，而在遊戲畫面的右下角的全選功能扭，則具備了讓玩家同時選取所有我方角色的功能，讓玩家能夠用最短的時間掌控全局。


▲玩家也可以隨時接管AI

簡單便捷的各種介面



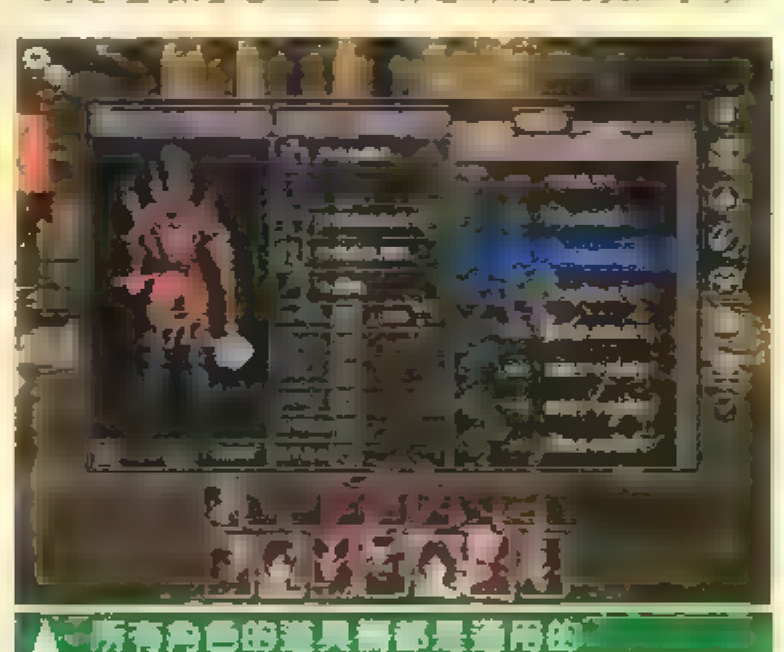
一. 非常好用的暫停功能

《霸神誌》的玩家們常有機會在遊戲中藉著許多方法得到各式各樣的神兵利器、稀世珍寶。即使是在最致命的危險狀態下，只要玩家按下暫停，就能夠面露微笑，輕啜一口飲料，然後在安詳而平靜的開啟裝備介面，檢視或者是使用任何自己剛剛所獲得的裝備或道具，此時無論你的你的敵手心中有多麼的不願、不滿、不屑，也只能夠乾瞪著眼了！

▲只要按下暫停，即使怪物多近身都安心慢慢整理。

二. 直覺式的裝備介面

進入裝備介面時，玩家會在畫面的左邊看到一個可以水平旋轉360度的角色紙娃娃，這是為了讓玩家能夠充分的檢視所配備裝備的外觀而設計的。在《霸神誌》中，所有我方伙伴的裝備與道具欄都是共通使用的，所以無論是哪個伙伴撿到的寶物，都可以迅速的裝備在最適合的角色身上。玩家只需要用滑鼠點擊任何一個裝備的圖示之上，就可以在裝備介面的正下方，看到該裝備的基本功能以及對角色能力有影響的相關說明。使用滑鼠，將「共通裝備欄」內，代表該項裝備的圖示直接拖曳至旁邊的「角色裝備欄」的相對欄位即可。如果覺得這樣過於麻煩的話，玩家也可以把裝備圖示，直接拖曳至該角色的紙娃娃視窗內，也同樣可以完成裝備的動作。當這個動作被完成之後，無論是在紙娃娃視窗內或是戰場上的該角色外觀，都會根據所替換的裝備而產生相對的變化。


▲所有角色的道具欄都是通用的

三. 千變萬化的快捷列


▲畫面正下方有八個快捷鍵可用，右邊的紅藍兩鍵就是專屬的生命、法力補給鍵

雖然《霸神誌》是一款以團體戰鬥為主的RPG，但是對於玩家在單打獨鬥時所可能產生的種種需求，也做了相當完整的規畫。為了讓玩家能夠將辛苦學到的技能或寶物能夠充分的運用，在遊戲畫面的正下方規畫有一列共八個的快捷鍵欄位，除了第一格預設為武器欄位外，其餘的欄位可以讓玩家自行決定要放入何種武器、魔法、道具或是法寶，如此一來，無論戰局如何演變，只要玩家的手指輕輕一按，都可以迅速加以應對。讓人覺得貼心的是，在即時性的戰鬥模式下，生命值與法力值可說是任何角色不二的命脈之所在了，所以在遊戲設計小組的規畫下，除了八個快捷鍵之外，還有兩個專屬於生命值與法力值的補給用快捷鍵，玩家可以先行指定要使用哪種道具來補充這兩項數值，然後在戰鬥之中一旦點選這兩個快捷鍵，便可以輕鬆的獲得補給，隨時將自己的角色維持在最佳的狀態下了。

流星物語 Neo Darksaver



預定推出日 2003 6月

＊研究製造所：wizgate　＊遊戲類型：網路角色扮演+戰略　＊販賣流通所：因斯銳　＊科技需求：PII 300、64MB RAM



由因斯銳所代理的這套《流星物語》，造型可愛的人物、生動活潑的表情，加上簡單易上手的操作，非常適合一家大小同遊，遊戲也在最近展開公開測試，有興趣的玩家可上其網站www.nds.com.tw去加入測試行列。

《流星物語》可說是《黑暗之光》(Darksaver)的續作，而《黑暗之光》除了是史上第一款線上遊戲外，同時也是韓國史上收費最貴的線上遊戲。《流星物語》它不僅僅是《黑暗之光》的續作，更是結合傳統TV Game的遊戲特色與Online Game的強大功能。此外，當其他線上遊戲系統需求越來越高，這款能同時滿足兩種不同類型玩家的線上遊戲卻只需要Pentium II的電腦等級。對此，我們只能說遊戲的好壞在於遊戲內容本身，是否在聲光效果之餘，還能夠滿足融入遊戲劇情、滿足冒險犯難及探索新世界的無限想像空間與好奇心，而這就是《流星物語》的魅力所在。



▲僱請傭兵來加入戰爭

故事大綱

[illegible]古世紀，玩家需要在出生的城市中，不停詢問街上的NPC以收集完整的訊息。當得知國王[illegible]之後，[illegible]劇情的發展以及解任務，玩家還可以擁有副指揮官、養寵物、雇用傭兵及與朋友進行戰場上的同盟與作戰。

多達10種的職業

大部分的線上遊戲只是強調遊戲人物的職業與性別，而《流星物語》中卻有著10種不同職業，男生六種、女生四種可供玩家選擇，而每種職業還分為9種等級，這使得遊戲中能產生70種不同的人物變化。同時，在其他遊戲中，玩家只能控制一位角色，《流星物語》的玩家卻能夠選擇控制遊戲中10種不同的角色。

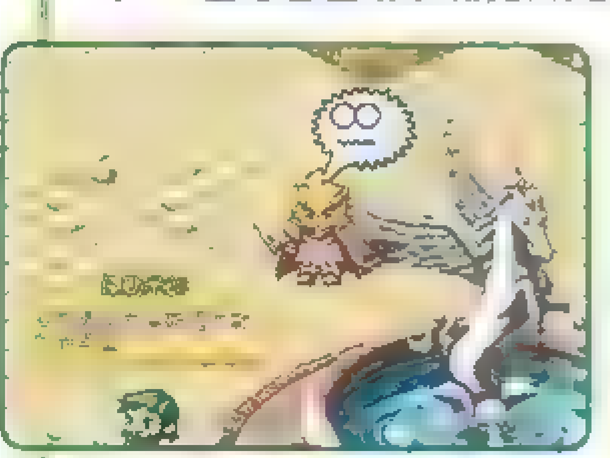
每種職業都有他獨特的功能與技巧，有的是短距離的技能攻擊，有些是中、遠距離的攻擊能力，當然也有專注於魔法防禦或攻擊技巧的職業，所有職業也都會因為副官及裝備上的選擇在戰場上能有不同的發揮功效。玩家能雇用傭兵並且操控他們，共有24種不同的傭兵分為7種職業，等級也有高低之分，可供玩家因戰略或戰術上的考量來選擇。此外，遊戲更中有50種以上的怪物當敵人，魔王級的敵人在初階段任務便有15種之多呢！

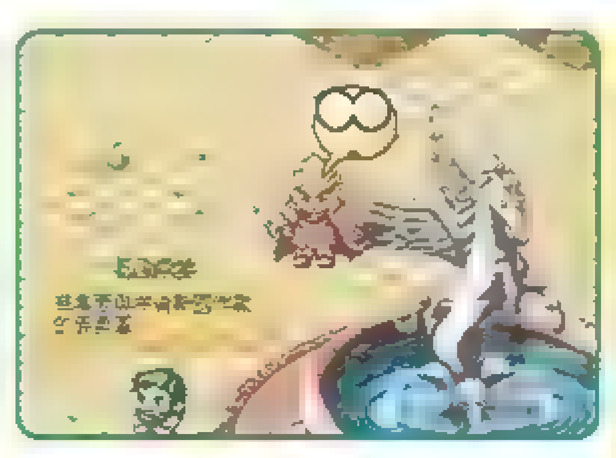


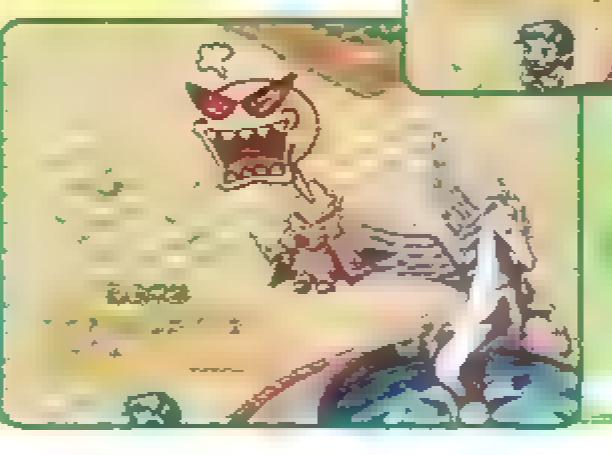
▲可愛的戰鬥畫面

可愛逗趣的情緒表情

這款標榜可愛型的線上遊戲，到底可愛在哪？除了人物角色可愛之外，每個玩家都能夠依當時的心情來選擇表情，十五種逗趣又搞笑的表情呈現時，相信會有不少玩家發出嘻嘻嘻的笑聲。此外遊戲中許多新穎的設計，像是禮品小屋、飾品小屋及娛樂小屋等都能夠讓玩家在煩悶之餘得到休閒的樂趣喔！







◀▲各種表情讓遊戲更加增添樂趣

與其他玩家的互動

遊戲中的場景、人物、操作介面以及建築物都是經過精心設計的，宛如TV Game《勇者鬥惡龍》系列般令人著迷。玩家在遊戲還能孵化寵物，培育他成長轉變，就如同『神奇寶貝』一般。而寶石合成系統的強大功能更能讓所擁有的虛擬寶物變得獨特且價值連城，在韓國，特殊寶石可是只有少數幾位玩家經由參與活動才能擁有的夢幻寶物。不僅如此，遊戲中的聊天室系統也能夠讓玩家隨時透過開闢聊天室與玩家談天說地，這樣的社群互動，相信會讓你愛不釋手。

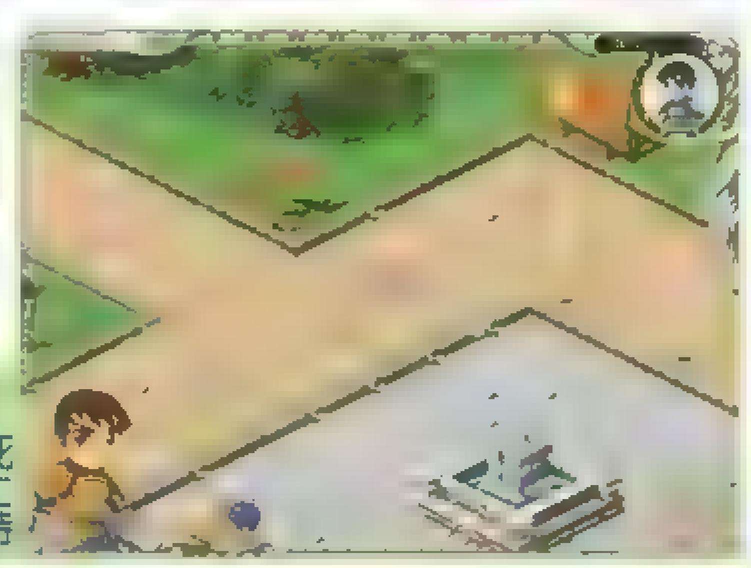


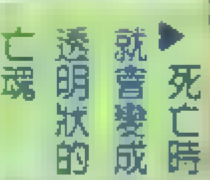
▶ 簡單好用的聊天介面

痛快淋漓的戰鬥

《流星物語》的戰鬥系統扮演著非常重要的一環，在戰鬥時能指派傭兵進行策略性作戰，或是進行單一的戰鬥或防禦功能。此外，戰場設計更能因為任務劇情的不同而擁有不同的考量，玩家可以情商高等級的玩家進行結盟作戰，也能單獨的力抗群雄，一舉橫掃千軍、大戰沙場的戰爭快感。

隨著家族的龐大與公會的競爭，增強自我實力和攻城掠地更顯重要，在此款遊戲中完整的遊戲規劃及戰場攻擊的戰略思考，使得《流星物語》的攻城戰絕對是與眾不同，讓你感受到有不單機成才有的壯闊氣勢。





▶ 死亡時就會變成透明狀的亡魂

各職業進階名稱轉變(每十級一轉)

1.無名 2.鑽進者 3.熟練者 4.指導者 5.領域者 6.權威者 7.王者之風 8.支配者 9.傳說 10.神話









[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
戰士	獵鷹騎士	騎士	水藍劍士	槍兵
精英戰士	飛馬騎士	焠鍊騎士	水龍騎士	精銳槍兵
焠鍊戰士	獨角獸騎士	銀月騎士	海洋騎士	焠鍊槍兵
神劍戰士	飛龍騎士	騎術達人	水龍王騎	戰武士
傳說戰士	龍王	皇家騎士	北海龍騎士	月武士
英雄	聖炎龍騎士	皇家守護者	北海守護者	神武士
英雄王	魔界龍騎士	聖騎士	皇家海洋龍騎士	戰鬥狂武士
最終魔劍士	暗黑龍王騎士	魔法重裝聖騎士	魔法水藍龍騎士	傳說武士
戰爭之神	光明守護龍騎士	詛咒闇騎士	水元素龍騎士	皇家的武者
傳說勇者	究極闇龍騎士	眾神之騎士	深水龍騎士	戰神之手



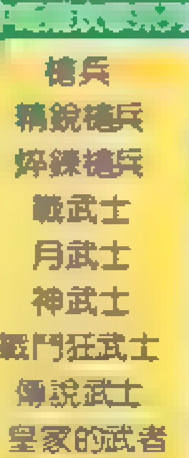


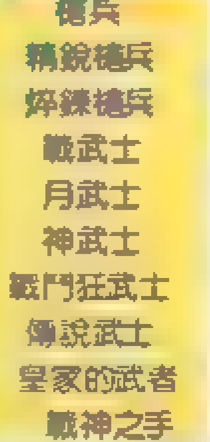




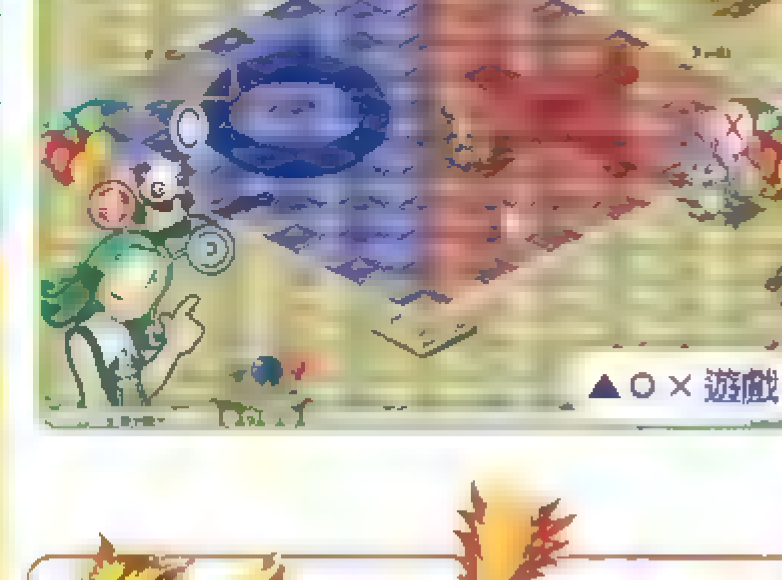








[illegible]	[illegible]	白魔法	[illegible]	黑魔法
弓箭手	侍奉者	僧侶	術士	通靈人
精銳弓箭手	司祭	主教	魔術師	召喚師
焠鍊弓箭手	高級司祭	賢者	高級術士	巫師
狙擊獵人	大司祭	權能者	魔法師	邪闇術士
神箭手	神語司祭	聖者	魔法研究者	死神術士
精靈之眼	聖女	神之戰士	魔導士	冥神術師
精靈魔弓手	神語代言者	神之使者	皇家魔導士	地獄咒術師
暗精靈狙擊者	皇家聖祭司	女神聖戰士	禁咒魔導師	魔界招喚師
魔弓精靈長	傳說司祭	女神守護者	究極神聖魔導師	邪神骸骨咒術師
傳說神箭手	神之呢喃	女神	魔法元素主宰者	冥界掌管者



▲○×遊戲

▲寵物也會隨著成長而在外型上有所改變



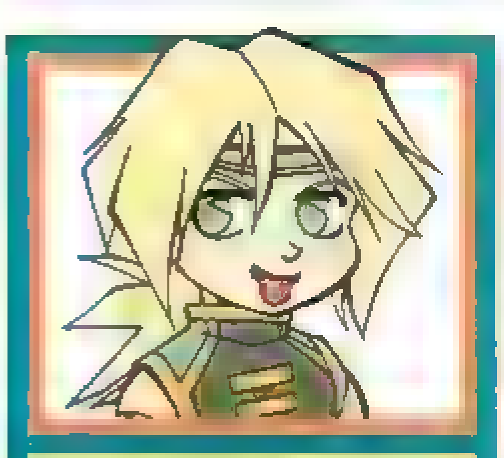
▲滿街的寵物



旺來麻將

預定推出日 2003 6月

＊研究製造所：億泰利　＊販賣流通所：億泰利　＊遊戲類型：線上益智　＊科技需求　P1 133、64MB

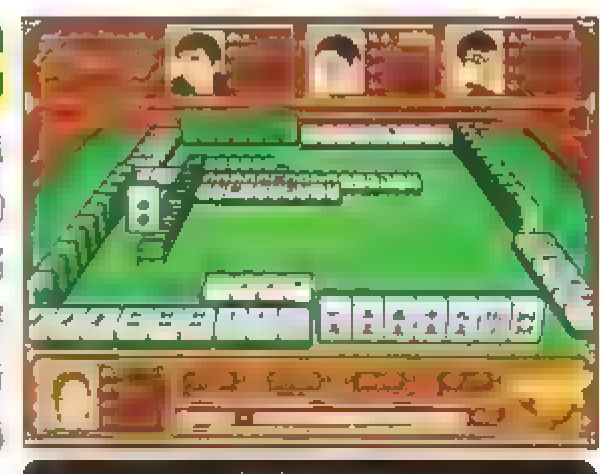


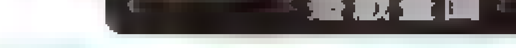
雖然許多入口網站也都有提供線上麻將的遊戲，但大多品質粗糙，難以滿足日漸挑剔的玩家胃口；而目前較大型的線上麻將，則是提供單純的遊戲撮合平台，玩家在該麻將遊戲中只能單純的打麻將消磨時間、或是聊天交友。得不到任何實質的回饋

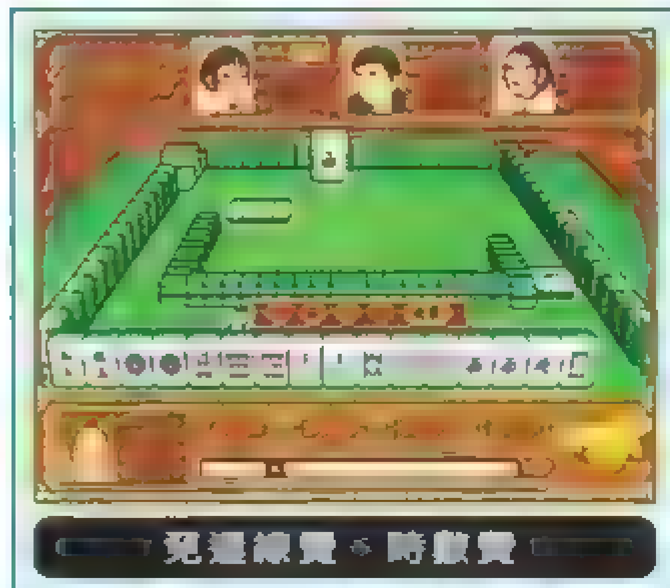
而旺來麻將則是以國內首支"可兌獎遊戲"作為主要訴求，將要為國內的線上麻將市場帶來一番新風潮啦！小雷、小尼趕快來參一腳哦^^

打遍麻將無敵手

麻將遊戲一向是國產遊戲的特色之一，而國內的麻將遊戲都是以娛樂性質來製作，因此發展出許多不同的系列，而這些系列也幾乎成了票房保證。雖然單機麻將遊戲走向輕鬆、搞笑，也加上可以連線的功能，但始終比不上"純"線上麻將來得具有規模與社群凝聚力，所以經前幾期的基本介紹後，小藍根據這款麻將的特色再為大家再做一些詳細的說明哦。^^




遊戲畫面


免連線費、時數費

一圈一元，獎項輕鬆兌換

旺來麻將不收時數費，不算時間，打一圈牌只要約新台幣1元，跟市面上的麻將要照時間收費的機制比較起來，是最便宜的線上麻將。如果你有本事贏得對手的分數，就可以沒有限制的一直玩下去。而本遊戲最大特色之一就是有超豐富的獎項可供兌換，讓上網玩麻將不再只是打發時間的活動，旺來麻將隨時提供許多不同的精緻好禮，只要達到標準就可以兌換，不用抽獎、不用等待。

最逼真、刺激的『桌上游泳』運動

國內麻將遊戲不計其數，旺來麻將以最真實的正統台灣16張麻將作為號召，強調最逼真、刺激，不像一般網路麻將是以休閒取向，旺來麻將希望能營造出最接近我們在桌上玩麻將的真實感覺。而旺來麻將在網上進行牌局對戰時，並不需要遊戲點數，而是透過本遊戲裡的「虛擬貨幣」（通稱為「麻幣」）來進行。換言之，只要玩家有足夠的麻幣，就可以自由地在本遊戲裡與朋友開局對戰，也因此能讓玩家有真正打牌的感覺，不能在遊戲中掉以輕心哦，不然隨時會輸的慘兮兮。


單機、網路雙模式 一種遊戲兩種享受
牌桌畫面

旺來麻將為吸引更廣大的族群，特意將遊戲介面製作的一目了然，所有的按鈕與操作方式都往這個方向設計，絕不會讓玩家有不知該怎麼進入下一步的困擾。同時為了配合麻將是中國的傳統國粹，遊戲頁面也設計的古色古香，以大紅色系做為主軸，讓遊戲充滿了濃濃的中國味。不僅畫面設計要求簡單大方，遊戲的設定也依循此一原則，只要安裝、註冊兩個步驟便可以輕鬆上線。


遊戲大廳

斯斯有兩種，旺來也有單機、網路兩種

遊戲區分單機練習與上網對戰兩種功能，遇到網路斷線或線路品質不佳時，可以先跟電腦練習對戰，待網路恢復後再上網尋找“牌ㄎㄚ”。相較於一般單機麻將遊戲動輒數百元的情況，旺來麻將提供玩家更經濟的選擇。如此的設計也跟一般國內線上麻將不同，就算系統在維修，玩家也有地方可以去，不用枯等時間。

一般配對區大廳

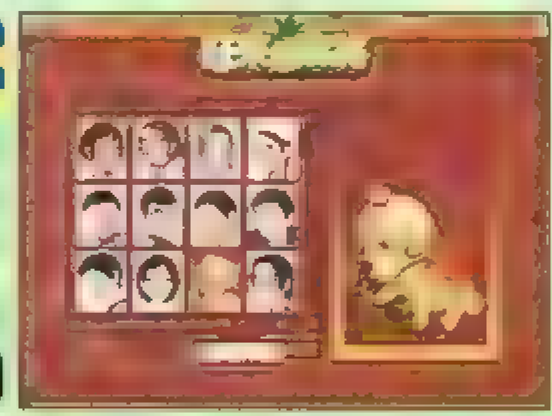
[illegible]

遊戲內建積分比賽系統以及積分排行榜系統，以28天為一週期，玩家必須經過淘汰賽、進階賽、決賽三個關卡，挑戰麻將王的頭銜。不同於一般線上麻將是以自行開桌的方式，旺來麻將的自動湊桌讓玩家在進行比賽時不會因自行開桌、相互放水而有作弊或被騙的嫌疑。

還會有不同的主題獎品兌換，讓玩家得到各方面不同的需要

角色介紹

前期，已介紹了八位遊戲角色，本期，藍色為玩家們介紹其餘四位旺來麻將的人物角色，每個人物都是走寫實帶點幽默的成熟路線的哦！而各個人物的設計是希望能讓玩家可以化身成想像的角色在遊戲中跟其他玩家進行交流與牌藝的切磋



角色選擇畫面





學生妹　拿手麻將絕活：[illegible]



年齡：18歲
身高：158公分
嗜好：星座研究、小說

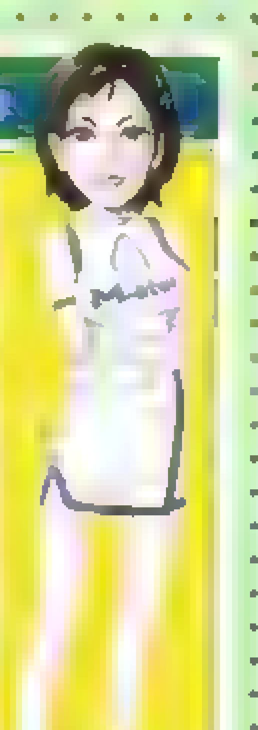
多愁善感的高三學生，在面對升學壓力、課業繁重的苦悶日子裡，以研究星座為抒發情緒的方式。舉凡十二星座、行星宮位、星體相位、命盤配對等等，無一不通。問他為什麼打麻將，她會告訴你一堆有關幾點鐘在什麼方位打牌會贏錢的或輸錢的奇怪偏方…

來旺　拿手麻將絕活：[illegible]

年齡：5個月
身高：39公分（四腳站立時）、62公分（雙腳站立時）
嗜好：啃骨頭、抽煙

天才早熟的拉布拉多犬「來旺」，由於飼養牠的老主人平日喜愛打麻將，來旺在長期耳濡目染之下，也練就一手好牌技。在老人過世之後，來旺繼承遺志，挑戰雀場的各方高手。

賽車女郎　拿手麻將絕活：三元牌



年齡：24歲
身高：172公分
嗜好：逛街、開敞篷車兜風

汽車展覽場的皇后，擁有睥睨世間的傲人臉孔與身材，為世界各大知名車廠爭相邀聘的「代言人」。由於她對車子的品味特高，想要約她吃個晚餐，BMW 325絕對只是最低限要求的「基本配備」，出手要是不夠闊綽，別想她會看你一眼。

上班族

拿手麻將絕活：平胡、全求人



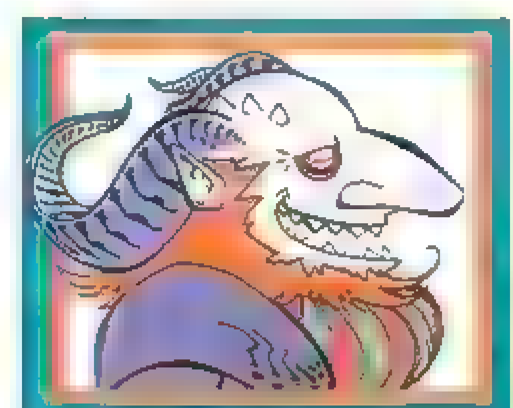
年齡：31歲
身高：176公分
嗜好：上Pub、上網把妹妹

在某貿易公司裡頭擔任業務員，是一位儀表堂堂的單身貴族。平日在公司裡謙和正直，中英文流利，下班之後喜歡到Pub尋求刺激，令不少涉世未深的少女著迷不已，真是不應該啊。

虹彩六號3：鷲之盾

預定推出日

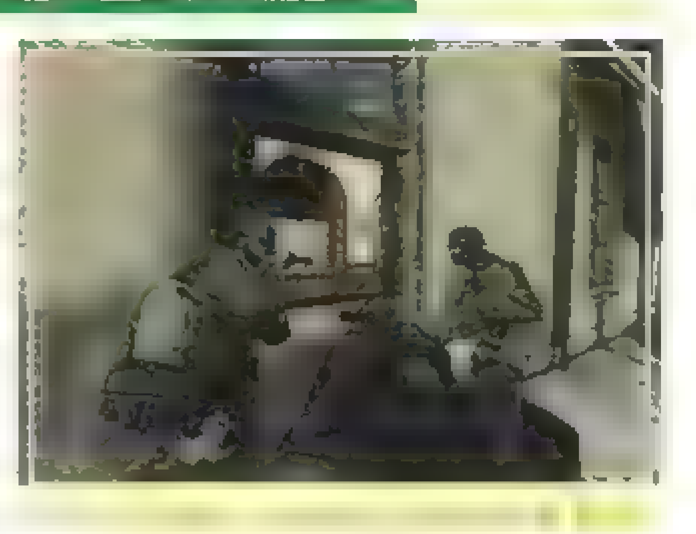
＊研究製造所：Red Strom Studio　＊販賣代理所：松崗科技　＊遊戲類型：動作射擊　＊科技需求：Pentium II 以上、128MB RAM



過去R6（Rainbow Six）系列一直被認為是一種"金字塔頂端"的遊戲，也就是因為超詳細的設定及控制方式嚇跑了不少初學者，所以這次的《虹彩六號3：鷲之盾》（Rainbow Six 3 – Raven Shield）將使用介面簡化及改變了不少，最明顯的就是玩家們將在第一人稱的視角裡看到了槍枝模型的出現，讓遊戲生動了不少。雖然簡化了操縱方式，但只是改進它的介面，使它更容易上手而已，並沒有同時簡化過去遊戲中所具有的功能。這次松崗將於5月推出《虹彩六號3：鷲之盾》中文版

以小隊為單位進行特種任務

《鷲之盾》在遊戲故事劇情上，還是延續一貫小隊戰術的風格，玩家帶領著世界各國頂尖人員所組成的聯合反恐小組—虹彩部隊，轉戰世界各地進行各種特種任務，和過去一樣，玩家必須在每次任務進行前，依照任務所需，詳細地挑選所要的人員、武器以及規劃最佳行動路線。這次製作小組為了使遊戲更趨於完美化，特別請到了曾獲得多次英勇勳章的現役洛杉磯警局霹靂小組教官擔任顧問，因此在遊戲中的人物不管是自己的小組組員、恐怖份子還是人質們都將會有更生動且真實的行動模式。以自己小隊的隊員來說，眾所皆知，虹彩部隊的隊員來自各世界各國，有著不同的經歷以及個性，因此在任務中，在規範之下，每個人都會流露出一些特別的行動方式，因此玩家也必須利用這一點，依照任務的需求選擇最佳的出勤人選。



小隊隊員AI大幅提昇

另外，隊員們的走位方式也將更加的正確，過去大家總會感慨R6中由AI控制的隊員們只會笨笨的一字縱向前進，但在《鷲之盾》當中將會像SWAT3裡的隊員一樣，在行進中將會依照不同場地環境會有不同的走位方式，而在對室內攻堅時，在破門而入的瞬間，隊員將會立刻取得最佳警戒位置，並對一些視線死角自動進行搜索，而在一些掩蔽物的地方更是可以看出製作的用心，當停止不動時，隊員們會小心的四處張望保持警戒，並自動取得各自的警戒視野，而行進之間，最後一位隊員永遠知道要保持後方的警戒，以防背後突然的偷襲，另外，我們也可以看到隊員們永遠不會用槍口互指，在正常情況下，後面的人員皆會保持槍口低垂的狀態，以免有誤射的情況發生。

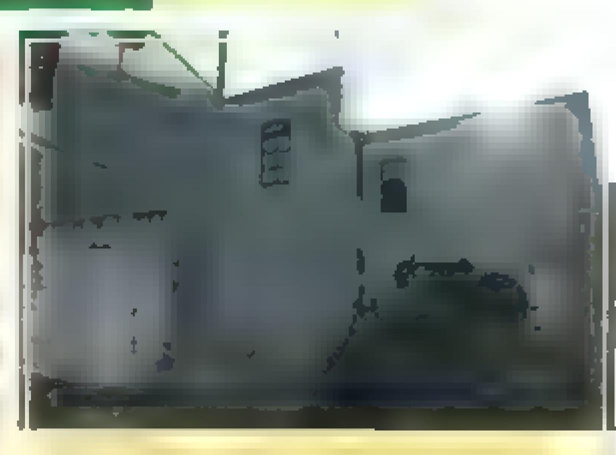






現在可以對人質下命令

隊員的AI有相當大的改進，似乎作到滴水不漏，當然恐怖份子的行動模式也要更靈活了，這次敵人被設定得懂得利用各種戰術，懂得互相合作、相互支援，當某些成員試圖從側翼包抄時，他們還會留下一人在正面發揚火力以吸引玩家的注意力，但如果判定反抗無效時，有些人還會自動投降，而玩家這時就要趕快給他們上手銬，以免他們又反悔，再度攻擊玩家。



另外，人質想必這也是R6玩家最頭痛的一部分了，玩家在攻堅時，現場因為他們的存在，夾雜、亂竄而混亂無比，有些人質可能馬上衝向你，有些可能毫無頭緒的到處亂竄，另外有些也可能呆在原地發抖，不管怎麼樣，他們總是可能扯你的後腿，因此在《鷲之盾》當中，玩家也可以對人質下一些指令，以方便管理他們。

使用了名為「布娃娃」的技術

為了支持這些更靈活的人物動作模式，在圖像以及模型技術上當然取得了很大的進步，這次除了破天荒的使用與UT2003同級的次世代Unreal引擎外，在人物模型上使用了一種叫布娃娃（rag-doll）的新技術，這可以讓動作表現得更靈活，更流暢，比如說，你射中了站在樓梯上方的敵人，他會依照物理定律般的"滾"下樓梯來，不會有不自然的動作；而因為有這全新的系統，所以敵人也可以作出如突然衝出，邊奔跑邊單手持槍隨便掃射，然後躲到另一邊的掩蔽物中這樣一氣呵成的流暢動作，另外這次也導入了"傷害映射"的設定，即是射中了不同的身體部位，會有不同的動作反應，比如說射中了腳，那麼就不能作出奔跑的動作，這也使得遊戲更加逼真。





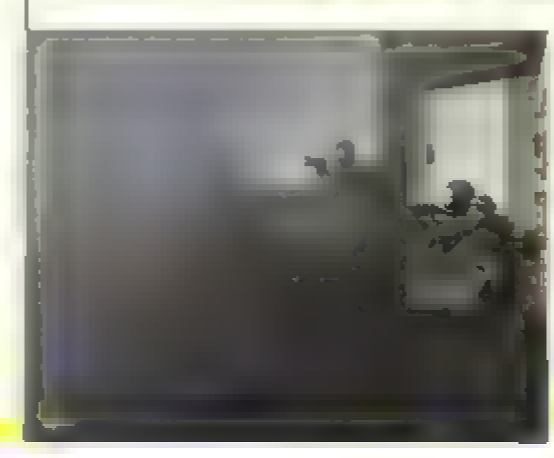
在前作中一直被玩家所詬病的不能臥倒這個缺點將有所改進，如此一來玩家將可以臥射以求得更大的準確度；另外當然啦，畢竟不是"go go go"的遊戲，所以還是沒有跳躍這個動作的。而這次最大的突破就是滑鼠滾輪的功能了，玩家不但可以利用它來控制開門，開窗的大小幅度及速度，方便玩家從門縫窺視內部情況；而以攻堅來說，玩家面對一扇門時，甚至可以有Open（開門）、Open&Clear（開門清除）、Open&Grenade（開門投彈）、Open.Grenade&Clear（開門清除並投彈）四種選擇；此外，這次也允許玩家做出從樓梯直接滑下的動作來，讓攻擊更是迅雷不及掩耳。



全新武器於《鷹之盾》中登場

《鷹之盾》這次提供了總共57種的武器讓玩家做選擇，除了Rogue Spear中的武器將會全數保留外，另外也增加了如中共製的九七式步槍、Tavor、TAR 21、俄製SR-2等一些最近幾年才在國際軍火界中公開的新武器，每種武器都有其如射程、殺傷力、命中率、穩定性等指數，指數是以百分制表示，方便玩家選擇。而這次狙擊手再也不是花瓶，玩家將可配備安裝了具熱成像功能的狙擊鏡，不再只是在每關一開始時擔任掩護其他隊員的配角而已，而是能經過此功能，精確的定位出敵人在室內的位置，真正意義的表現出了狙擊手在特種作戰中身兼後方掩護以及前進指揮的角色。

而其他配備也有許多新的特色，以各種手榴彈來說，破片手榴彈，玩家可以拿它直接來炸開門，一陣破片橫飛後，如果門後剛好有敵人，那就正中了，直接說再見，催淚彈，可造成視覺模糊的效果，震撼彈，可能造成玩家的各種不同聾失，隨著時間過去，然後變成複視狀態，最後才慢慢恢復正常，這也會反映在螢幕畫面上。這次也增加了煙霧彈，可是用來作掩護，混亂對手的視野，當然啦，如果這時候敵方有配備了熱像儀的狙擊手，還是一樣很容易在煙霧中被找出正確位置的。值得一提的是，這次各種手榴彈的效果都是經過精確模擬計算出來，射擊音效也都是實際去錄製的，因此聲光效果也可說是非常的真實。



改進過的連線模式

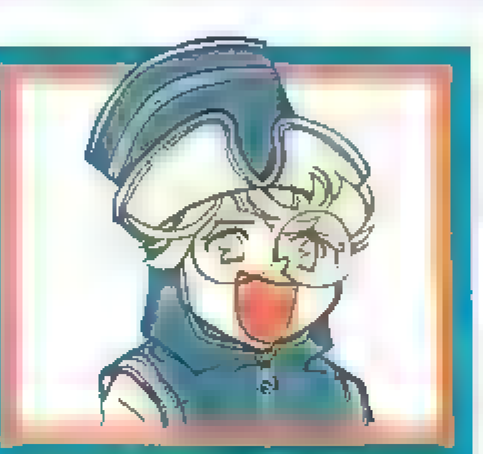
在連線方面，製作小組大幅度的降低了其上手門檻，據他們聲稱，只要玩家會玩CS，那就可以很容易就上手。這次依然分為對戰及合作過關兩種模式；對戰又分了五種玩法，分別是傳統的"死鬥"、以及"團隊死鬥"及新的"炸彈"（bomb）、"人質"（hostage）及"飛行員"（pilot）；而三種合作過關模式分別是"任務"（mission）、"殲滅"（terrorist hunt）及"解救人質"（hostage rescue）。玩家在每場遊戲開始前會有十數秒選擇武器的時間；跟以前一樣，如果玩家在連線模式中不幸死亡，就要等到下一場再開始才能重新再來，不過還好這次有算進每回合的時間限制，不會像以前"找不到敵人"的窘況，而且也已死亡玩家抱怨連連的事發生。而在官方網站上，現在也有即時的全世界玩家連線對戰的名次排列，方便玩家們參考。



天王

預定推出日 [illegible] 月

*研究製造所：金山軟件　*遊戲類型：3D動作冒險　*販賣流通所：英特衛　*科技需求：P'I 5'MHz 1.8MB RAM



《天王》取材自網上同名小說，也是金山軟件製作將近1年半，精心打造的動作冒險遊戲，也是金山軟件首次使用國際先進引擎－LithTech engine開發的3D遊戲，遊戲中充斥著動感、驚險的戰鬥、令人震撼的美工場景及特效，以及由中國、泰國、印度等地所組成的龐大精緻冒險區域，玩家將體驗到一般遊戲所無法帶來的暢快戰鬥以及新鮮感，而台灣方面將由英特衛多媒體所代理，玩家們在六月就能夠享受到本遊戲。

流傳著一個古老的傳說



力量的慾念造成了神的墮落

天族與修羅族的戰爭

[illegible]

開始了尋找八輪的旅程

[illegible]

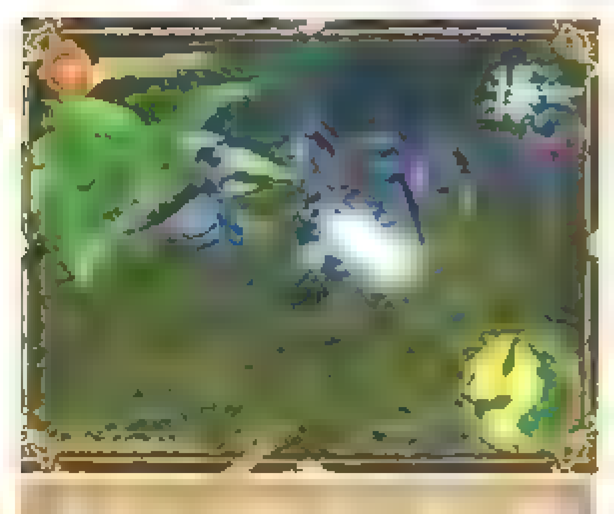


戰鬥系統描述

流暢、激烈的戰鬥場面是這款遊戲的特色之一。無限連續技、防禦反擊技、必殺技以及怒值系統，使得這款遊戲具備了大型電玩般的爽快格鬥感，而首次引入的格鬥輸入技則使這款遊戲具備了格鬥遊戲的某些要素，上下前後等等的格鬥輸入技是大家非常熟悉的。玩這個遊戲的時候總會時不時的想起大型電玩那些格鬥的經典

1 連續技系統

主角擁有多種攻擊敵人的基本招式（6種），敵人被招式擊中後會有一定的僵直時間，而不同招式的出招時間，收招時間，對敵人造成的僵直時間都不同。那麼，只要滿足"當前招式的收招時間＋下一招式的出招時間＜當前招式造成的僵直時間"這個條件，即可形成連續技，達到對敵人連續傷害的目的。而且不同招式的攻擊力和攻擊效果也不盡相同，玩家可以自行選擇、排列、組合出具有最大殺傷力的連續技



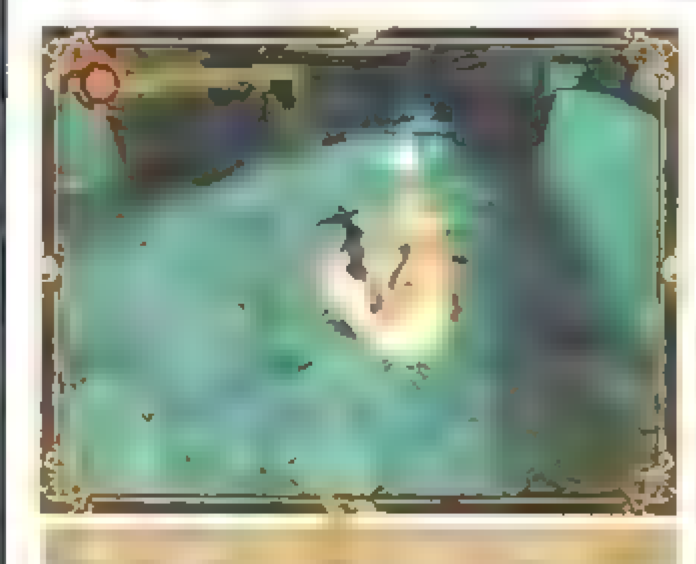
2 無限連續技可能

主角有一種特殊攻擊招式——段斬，出招速度快，敵人被擊中後的僵直時間較一般招式要長1倍，可用作招式之間的過度，比如：普通攻擊——段斬—普通攻擊——段斬……，或者招式A——段斬—招式B……，如此一來，理論上招式就有無限種組合的可能，而每一種招式消耗的體力值又各不相同，如何在現有的體力值上限下選擇合理的招式組合達到對敵人的最高連續傷害以及對體力值的把握成為對玩家的一大考驗。



3 必殺技系統

除去基本招式，隨著級別的提高，主角還能學會3種必殺連續技只要正確輸入一次指令，主角就會自動用連續技攻擊敵人，類似回合制遊戲中事先設好的那種連續攻擊動畫。玩家可以把基本招式與必殺連續技組合起來，形成超級連續技，給敵人致命一擊。如果符合特定條件，玩家甚至可以把幾種必殺連續技再組合起來，也就是必殺連續技中嵌套必殺連續技，達到對敵人一擊必殺的效果。必殺技最大的優點就在於殺傷力大，但是動作如果落空的話會受到敵人的反擊，即所謂的"High Risk High Return"



另外的特殊戰鬥系統

1 怒值

2 獎勵

主角的一些招式段（一般均具有擊倒或擊飛攻擊效果）具有Bonus屬性，同時還有一個Bonus成立的概率。當Bonus成立時，整個遊戲場景變慢，同時鏡頭繞主角旋轉一周（成螺紋形的非水平旋轉），當主角攻擊到敵人後（即主角的武器與敵人發生碰撞），速度立刻回復正常。



3 防禦

在普通動作中追加了一個防禦動作，持續時間很短，但如果成功防禦住敵人的攻擊，主角就會有一段很短的無敵時間，玩家可以把握好這段時間進行反擊。如果防禦失敗，敵人對主角的攻擊力就會倍增

4 防禦



駭客任務：重裝上陣

Enter the MATRIX

預定推出日 5月

＊研發製造所 Shiny Entertainment　＊販賣商製造所 Atari　＊遊戲類型 動作冒險　＊系統需求 PII 800MHz 128MB RAM

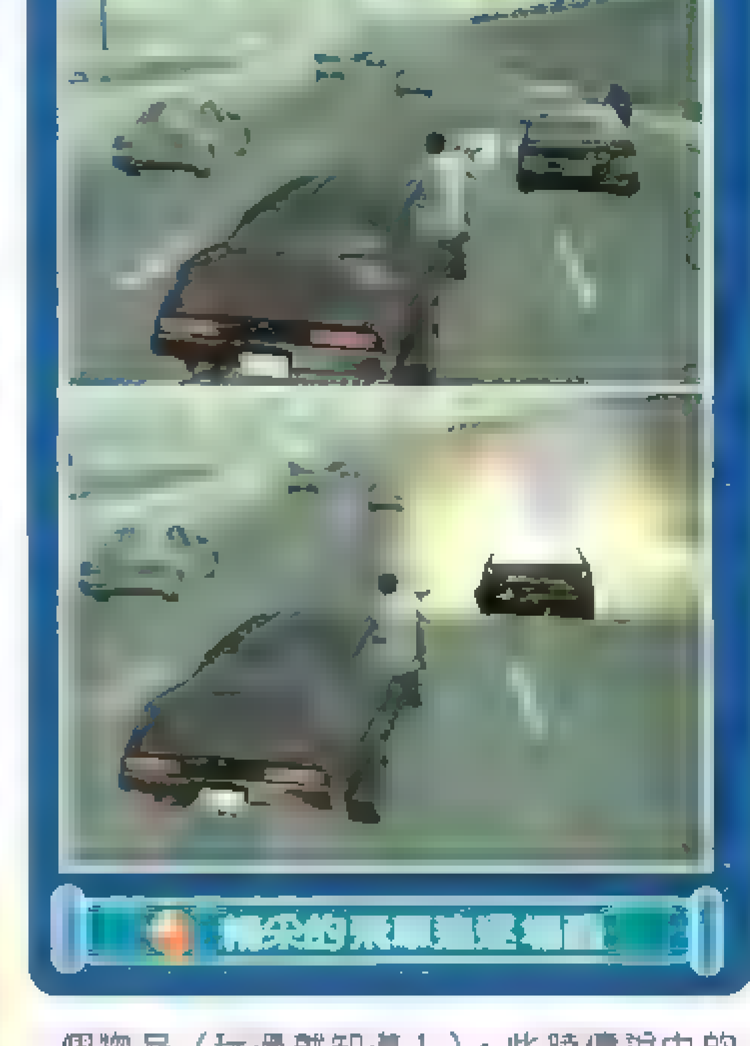


轉眼間，5月份已經到來，想必看到這篇文章的時候，應該有很多人已經進電影院看過最新的「駭客任務：重裝上陣」電影了，不過並不是所有的劇情只在電影中呈現，有些劇情是放在遊戲中，所以電影看完了，要記得來玩玩遊戲，這樣才能夠全盤了解「駭客任務：重裝上陣」的最新劇情！

電影情節與遊戲劇情息息相關

當玩家看到之前介紹過的《駭客任務：重裝上陣》遊戲，相信有很多玩家一定想要知道，到底遊戲和電影的劇情有什麼關係呢？就像之前報導中談過的，遊戲和電影的劇情相輔相成，在某個時間點一定會有交會。

「駭客任務：重裝上陣」電影的主要故事，主要還是在主角尼歐身上，當母體知道尼歐已經可以在電腦當中隨心所欲時，它釋出一部份的病毒來想要阻止尼歐的行動，但是病毒的反噬卻讓母體無法抵擋，尼歐必須找到一個管理「Key」的人物，他可以任意的進出母體。電影大部份的故事主要是在母體電腦當中，而遊戲中的故事則擺在「真實世界」。電影當中的尼歐必須找到電腦當中的「Key」，遊戲裡的Ghost和Niobe主要任務則是偏向於真實世界，玩家們要想辦法找到真實世界的「Key」本人，和能夠讓「Key」發生功能的某個物品（玩過就知道！），此時傳說中的「錫安」都市"或許"會出現吧！



精采的飛車追逐場面

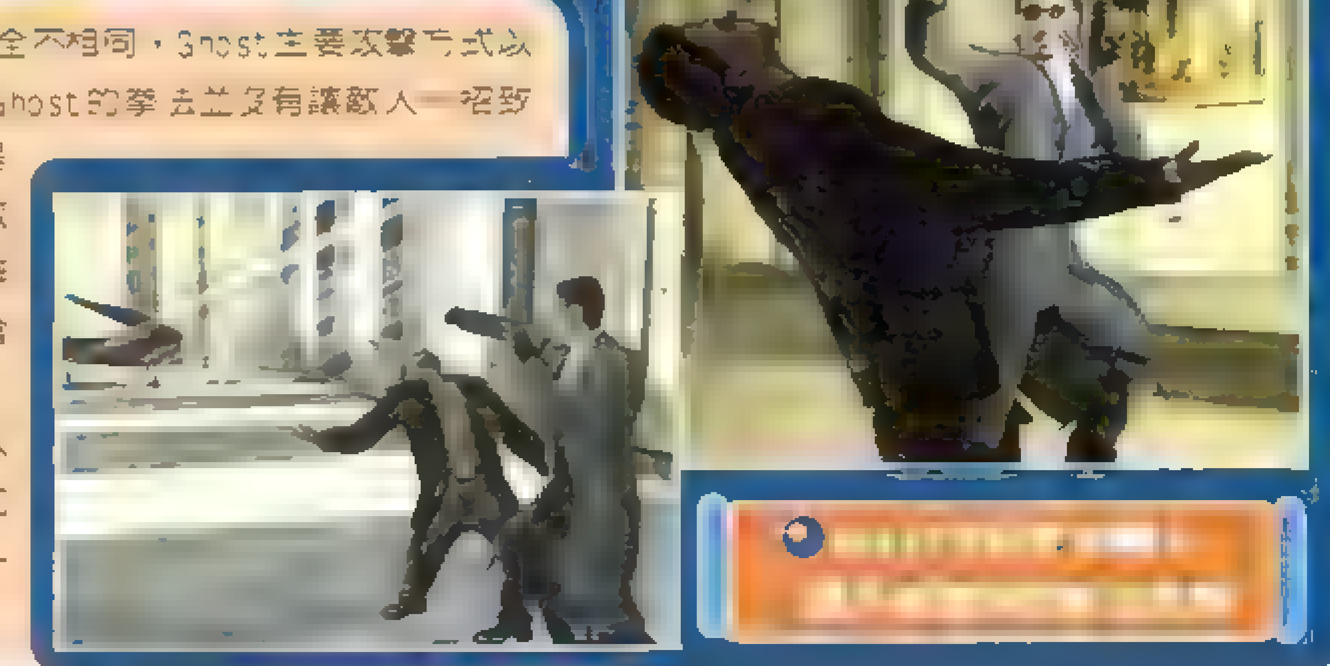
遊戲和電影串接在一起的主要地方約在尼歐被電腦人圍攻的片段（電影當中看不到遊戲裡的兩個主角），但在遊戲當中可以看到主角尼歐被包圍的場面，此時，「電影：保護Key」，「遊戲：尋找某個物品」兩個劇情將會會合，至於故事最後精采的結局就要玩家去看電影和玩遊戲囉！



遊戲中最大的敵人就是「電腦人」

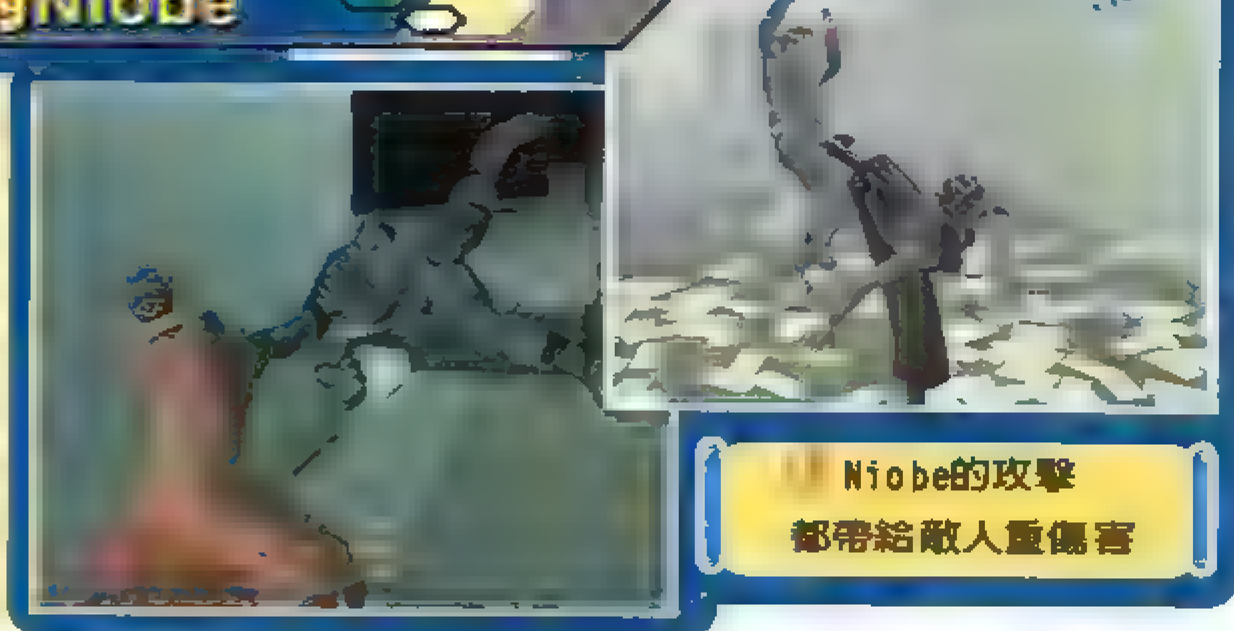
能使出華麗拳法的Ghost

遊戲當中Ghost和Niobe的攻擊方法完全不相同，Ghost主要攻擊方式以拳法為主，但是玩家要特別注意的是，因Ghost的拳法並沒有讓敵人一招致命的破壞力，不過行雲流水的華麗拳法才是重點，雖然沒有辦法擊倒敵人，但可以讓敵人無法反擊，甚至是從地上爬起來都沒辦法，這樣的話Ghost是不是殺不死敵人？當然不是，當玩家把敵人「擊暈」了以後，使用下盤攻擊，不把對方踢出去，你就可以看到Ghost拿出槍來給予敵人致命一擊，如果玩家熟悉指令，通常三五招就可以解決一個敵人（電腦人除外）！



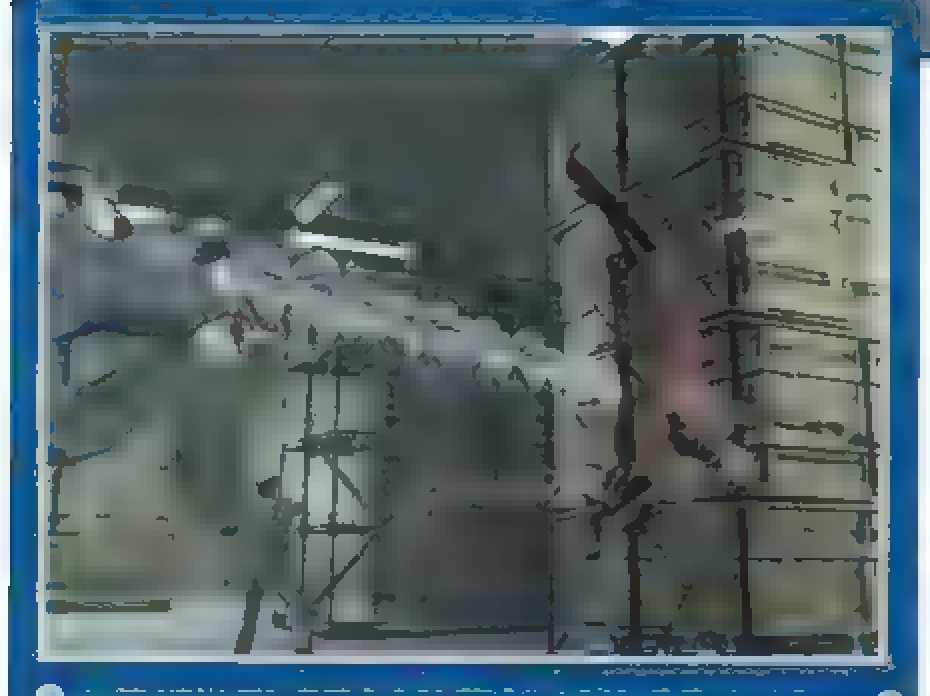
打鬥讓人熱血沸騰的Niobe

Niobe也有華麗的拳腳技法，而且每一個攻擊都有強大的破壞力，輕而易舉就可以把敵人踢老遠或是直接踢下樓去摔死！如果說Ghost的重點是華麗的拳法，那麼Niobe最讓人驚匹的地方就是被打飛出去的敵人，撞破玻璃窗又壓爛一大堆的桌椅，有時候，當你看到Niobe把敵人的頭狠狠的往桌邊砸下去，我想玩家們一定會感受到那種痛苦⋯⋯，同時Niobe的主要工作，在母體當中開動車輛和在真實世界當中駕駛飛艇。



Niobe的攻擊都帶給敵人重傷害

超酷炫的Focus模式！



當啟動Focus模式，一切都將變成慢動作

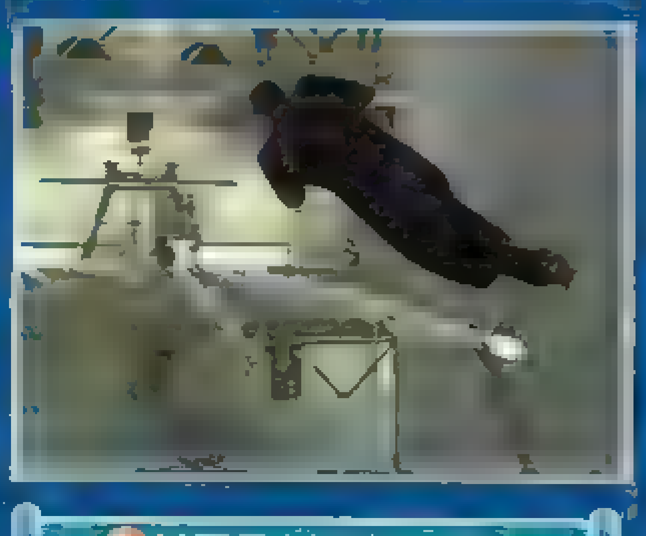
玩家們羨慕在電影當中，尼歐低腰閃過子彈嗎？不用羨慕，在《駭客任務：重裝上陣》遊戲當中你也可以輕易做到，在遊戲畫面的左下方有一個計量表「Focus」，當玩家啟動Focus能力時，你可以看到所有的畫面和人物完全變成慢動作狀態，只有Ghost或Niobe可以用正常時間移動，這時候你可以很清楚的看到敵人的動作、玻璃慢慢噴散、甚至是子彈在空中慢慢飛過來！這樣還怕會閃不過嗎？

除了所有時間變慢之外，這時候Ghost和Niobe的動作會完全改變，啟動Focus，玩家可以在牆壁上行走或在兩棟建築物之間飛躍等等，更誇張的是連拳腳攻擊完全改變，當玩家使用Focus時，有可能某些拳頭攻擊變成使用手肘撞擊，或是踢腿變成膝蓋攻擊，如果附近有物品可以讓玩家墊腳，你會看到Ghost和Niobe使出漂亮的迴旋踢（敵人還旋轉飛出去）！但是這樣還太單調了，玩家可以試著把Focus能力開、關、開的交替使用，在攻擊的同時使用的話，將可以享受到和電影相同的效果（攝影機還會跟著轉動呢！）。

雖然Focus能力好用又華麗，但是並不是無限的，一開始玩家擁有滿載狀態的Focus，當使用之後會消耗Focus計量，當玩家解除Focus能力一段時間就會自動恢復，在對多數目的敵人時非常好用，不過如果遇上電腦人，大概無法保證能完全發揮效果，因為玩家在使用Focus攻擊電腦人時，有時候電腦人也會瞬間恢復正常的攻擊速度，讓玩家措手不及！



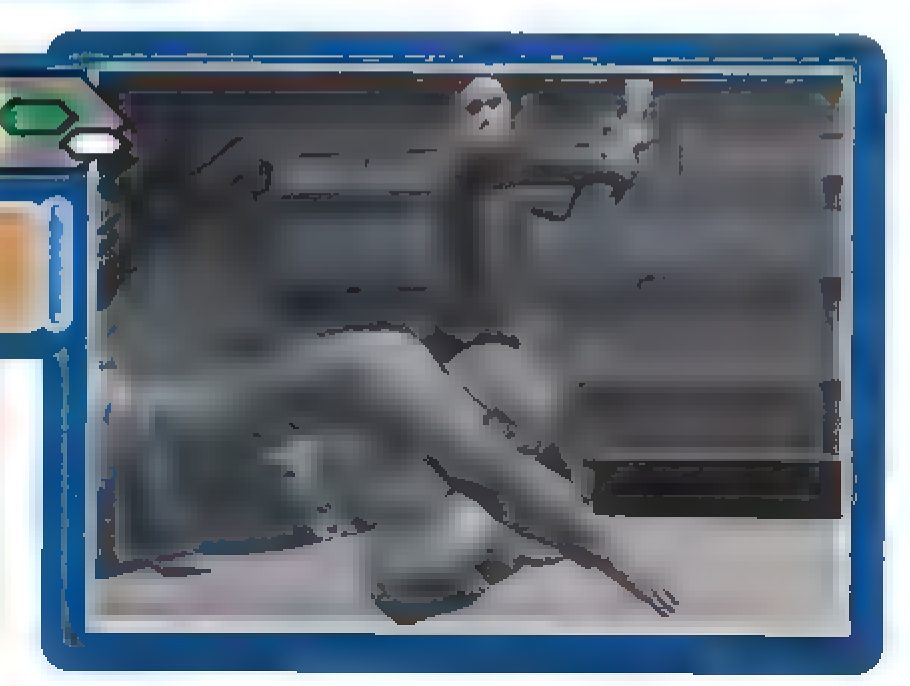
也可以看到子彈的彈道



甚至可以飛簷走壁

歡迎加入MATRIX世界

「駭客任務：重裝上陣」的許多遊戲、電影的內容都在官方的嚴格保密之下，為的就是讓玩家及影迷們，能一直想要一探究竟，而不像其他電影或遊戲，還沒上市就已經知道內容，或是遊戲還沒出現盜版就滿天飛！5月中旬，玩家們才有辦法感受到遊戲的主要內容和樂趣，喜歡各位玩家們，這麼精采的遊戲和電影，一定值得珍藏！

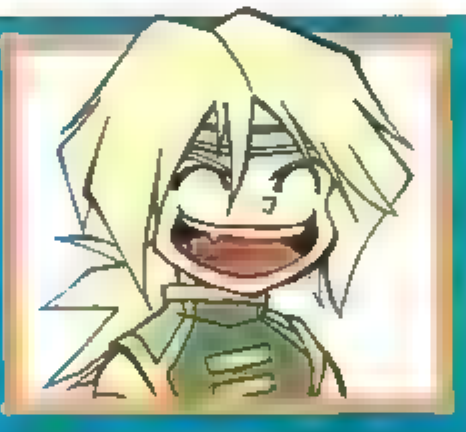




秋之回憶 2



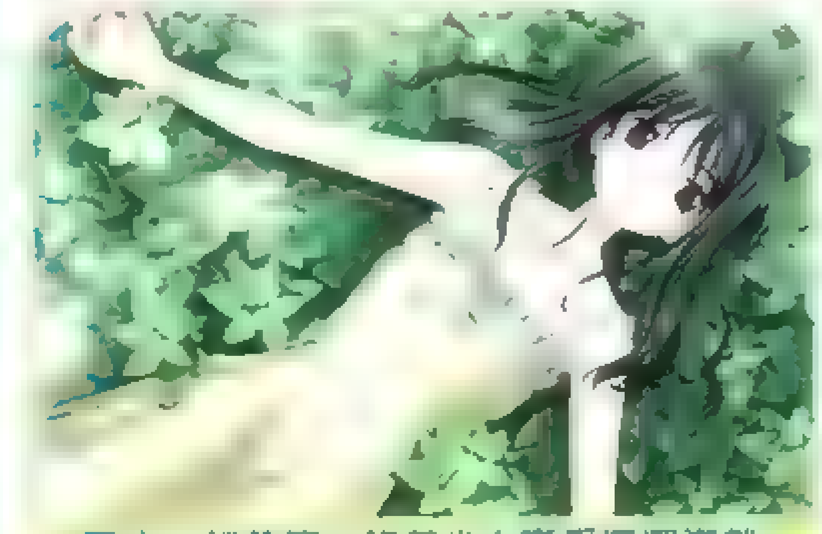
＊研究製造所：KID　＊遊戲類型：戀愛冒險　＊販賣流通所：光譜資訊　＊科技需求：PII　…64MB



日本戀愛遊戲的龍頭公司－KID，繼《秋之回憶Memories Off》在各個遊戲平台上獲得極高的評價後，為了繼續營造玩家心目中的高中戀愛史，陸續推出了《秋之回憶Memories Off》戀愛精華及角色插曲篇，許許多多的淡雅夢幻插畫CG，更讓諸多遊戲週邊迷爭相收購！時隔兩年後，KID最新推出Memories Off系列的全新續作——《秋之回憶2/Memories Off 2nd》，在日本上市首週即躍上DC排行榜冠軍及PS排行榜亞軍，以這樣傲人的成績，再度由光譜工坊引進至國內，相信將會再引起另一波日本風格的戀愛風潮哦！^^

淡淡的寂靜，加上點點的回憶

熱到頭昏的暑氣，夾雜著吵雜的蟬鳴，盛夏季節終於悄悄來到。在Memories Off 1代「澄空町」相鄰的「櫻峰町」，主角「伊波健」是一名普普通通的私立高三學生，由於父親自去年五月份後，便一直忙於出差，所以留下他一個人住在名為「朝風莊」的公寓裡。雖然如此，健並不會寂寞。因為…他有一個漂亮又可愛的女朋友——同班同學「白河螢」，從去年耶誕節交往至今，已有半年的時間。兩個人相處得非常融洽，雖然平凡，心中卻有不可言喻的幸福，讓他一直深信兩人刻骨銘心的情誼，永遠也不會改變。然而…暑假的些許誤解，卻完全改變了這一切。一個個看似不起眼的選擇或改變，一場場莫名的猜忌與誤會，讓他深信堅定不移的感情漸漸產生裂縫，即使曾經共同擁有過許多甜蜜的回憶，但是，當夢寐以求的少女、痴心相伴的男孩，吐露宣孕的心意時，他是否還能即時挽回那一段情，抑或是選擇身邊其他的女孩譜出秋天的回憶呢？仲夏夜的故事，就此展…那段感傷的「秋之回憶」是否能變得甜美，就靠玩家來實現。


日本DC銷售第一的美少女戀愛模擬遊戲

漫畫造型的臉部表情及生動的肢體動作

雖然遊戲介面採2D設計，但是10位角色的喜怒哀樂卻詮釋得維妙維肖，不管是肢體語言或是臉部表情，多張人物設計圖生動的串連故事劇情，隨著角色情緒的起伏，豐富的表情及肢體動作更加深玩家的臨場感。而且遊戲的設計細心注意到人物遠近的表現，當女主角想要進一步的親近伊波健時，距離可是會大大的縮短，羞澀的表情及紅潤的面容保證一覽無疑。另外，每一張場景也依時間早晚而有不同的光暗表現，不管是下雨、早晨、黃昏、夜晚，或是燈光的照明表現，都讓玩家不知不覺體會時光的流逝或是編劇想營造的氣氛。另外，更細緻的設計就屬光影效果了，即使玩家的目光全被可愛的角色吸引住，很難發現背景的動態光線，但這卻是讓畫面看起來更生動的一大功臣。



The Memory of Autumn



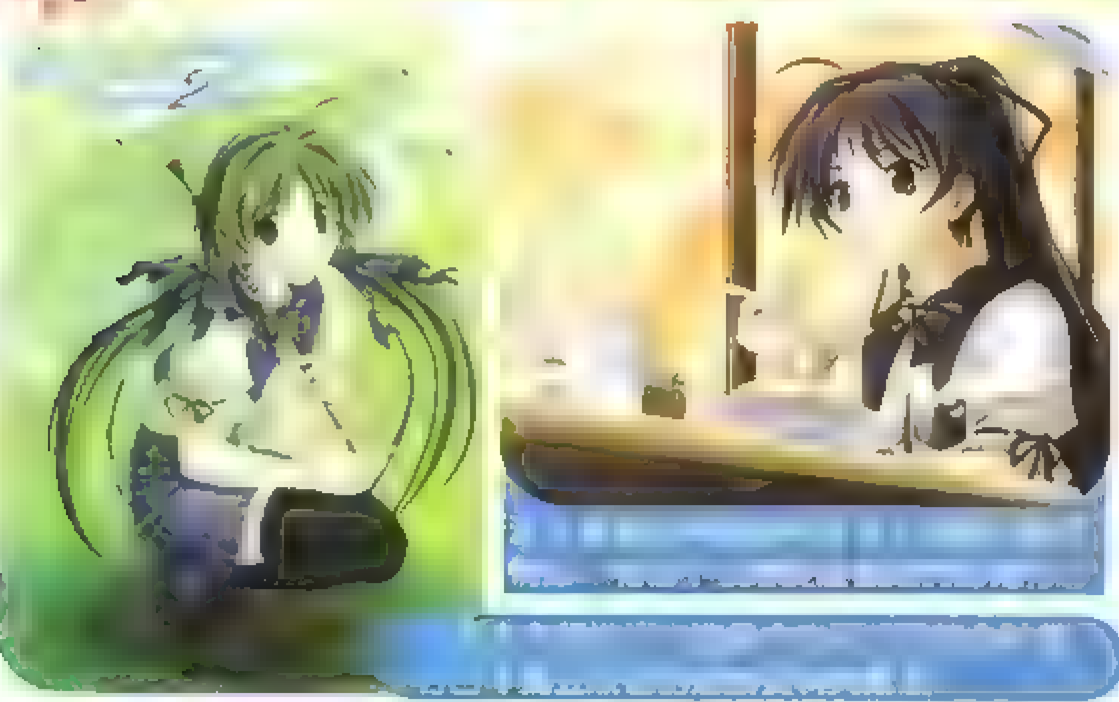
完美的畫面加上聲優的動人語音

著名插畫家佐佐木睦美，用其纖緻細膩的筆觸和淡雅粉嫩的著色，為筆下多位女主角們繪製清新可愛，但又不失個人風格的角色造型，讓遊戲從頭到尾進行，可謂張張傑作，不只可以蒐集特殊事件的大幅CG圖，所有對話畫面也可以透過抓圖軟體而自行製作佐佐木睦美的CG圖。相信喜歡此插畫風格的玩家們，抓圖一定會抓到手軟啦！^^既然視覺效果如此優異，更沒理由埋沒日本戀愛遊戲的特色－聲優語音，相信沒有人會質疑日本聲優的實力。當然ID也不負眾望地為此款遊戲所有角色安排全程語音，再加上各種配合情節氣氛的背景音樂，品質、臨場感都無可挑剔。龐大的聲優陣容不僅有偶像歌手－水樹奈奈、千葉紗子，還有豐富遊戲聲優經驗的池澤春菜、仲西環、菊池志穗…等，讓遊戲更顯生動活潑熱鬧。而且資料片還收錄各聲優的windows啟動語音，讓玩家可以隨意為心愛的女主角更換對話語音喔！





又一[illegible]人[illegible]的細膩劇本



遊戲劇本龐大而細膩，成功營造意想不到的緊張或驚喜，讓看似平淡無奇的戀愛（但實際不然^^），添加一些刺激跟有趣的調味料，這樣，高中生的戀愛才不枉轟轟烈烈的美名啊！遊戲中每一次不同的行動選擇，都會影響接下來的劇情發展，並且會觸發不同的事件，因此造就每一位女主角大不相同的戀愛路線，這樣的劇本設計承襲前一代多重分歧的情節系統，每個女主角的故事不僅賺人熱淚，而且變化多端，讓玩家非得多玩幾次才能玩遍所有情節及結局。也因此，直到今日，日本依舊有許多忠實玩家為《秋之回憶Memories Off》系列而瘋狂，所以遊戲性和耐玩性絕對無庸置疑。



角色介紹



SHIRAKAWA HOTARU

CV：水樹奈奈 Mizuki Nana（偶像歌手）
年齡：17歲
星座：天秤座

從高二的聖誕節開始跟健交往。個性開朗卻有一點任性，有時也會表現出她粗線條的一面，所以搞笑狀況非常多。非常喜愛溫柔的健，只要是健的事情她都很關心。除了愛撒嬌的模樣以及偶爾天兵的迷糊個性外，她只是個初嘗戀愛的普通女孩。因為從小學鋼琴，擁有特殊才能的她，正準備參加8月底舉辦的鋼琴大賽。



SHIRAKAWA SHIZURU

CV：菊池志穗／Kikuchi Shiho
（曾擔任power dolls2聲優）
年齡：21歲
星座：巨蟹座

螢的姐姐，大學三年級。擅長烹飪（尤其是點心類），還是個超級[illegible]。有撒嬌耍賴的習慣，雖然看起來不怎麼可靠，但其實比螢穩重許多。非常疼愛螢的她，也很欣賞她的男朋友—健。



TOBISE TOMOE

CV：仲西環／Nakanishi Tamaki
（曾擔任PS2 3D電腦美少女NAMCO聲優）
年齡：17歲
星座：獅子座

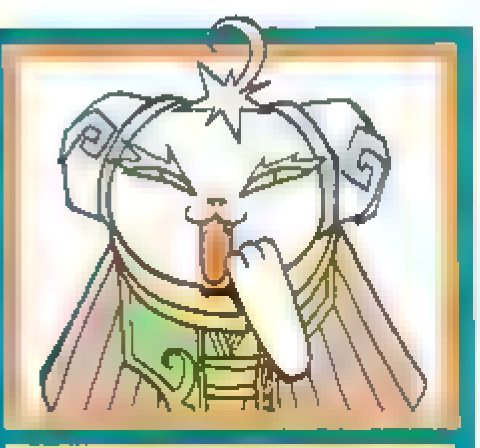
前作中曾出現過的澄空學園高三生，也是螢國中時代的同學，後來在打工的地方認識健。目前正參加話劇社活動，個性開朗，立志要成為一位出色的女演員。特殊才能是可以包辦所有家事，還有替人取一些奇怪的綽號。

龍族V1.2版



預定推出日 [illegible]

＊遊戲類型：線上角色扮演　＊研發製造商 [illegible]　＊代理發行商 [illegible]　＊系統需求 P[illegible] 64MB RAM



龍迷們殷勤期盼的《龍族v1.2版》，6月份即將登場！除了新增六大高等怪物、七大法術之外，這次拜索斯、傑彭和伊斯三個國家的轉職玩家，還可以到新地圖～毒洞窟探險，破解不同職業個別賦予的任務，取得特別的Dual Symbol Item！另外，為增加遊戲樂趣，還開放了競技場觀戰及下注功能，讓龍迷玩樂下注high翻天！除此之外，信件系統和商人系統也變得更聰明、更便利囉～

六大高等怪物現身

等級 [illegible]

說明

在古老的叢林可發現這種怪物，當牠受到攻擊時，會從體內生成一種物質包住自己做為防禦



Sand worm

等級 [illegible]

說明

：和人面蛆相同系列的Sand worm，會由口中發射很強的毒性物質攻擊敵人



Argos

等級 [illegible]

說明

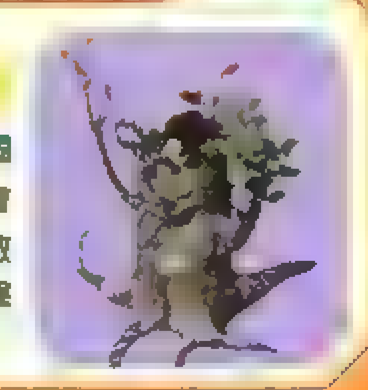
全身有數十個眼睛的怪物，透過這些眼睛可以隨時觀看四面八方。



等級 [illegible]

說明

當有敵人來到這個怪物的面前，牠會讓對方麻痺，趁敵人無法防備時攻擊[illegible]。



等級 115

說明

[illegible]出手的怪異現象，牠會用好幾隻手一起攻擊，[illegible]。



Gazer

等級 [illegible]

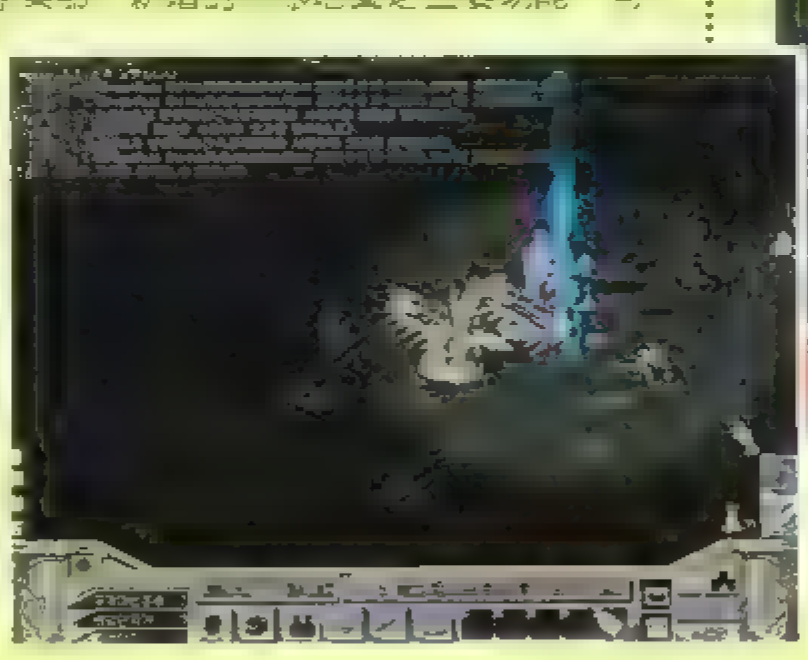
說明

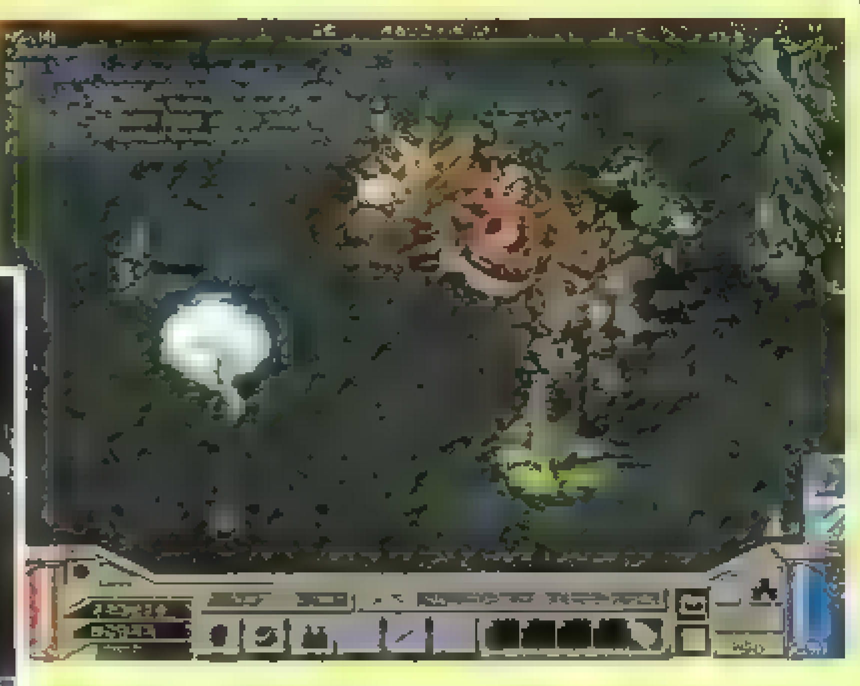
大[illegible]擊敵人的利器。



全新的舞台～[illegible]

全新中立區地圖「毒洞窟1～3樓」，可以從瓦南平原西部進入，出口接瓦摩平原東部。新增的一張地圖之主要功能，可不是拿來看景觀或逛街用的喔！這個洞窟承襲龍族洞窟的陰暗詭譎，專門給解任務的冒險者使用，平常人無法深入洞窟。為了加強冒險者的信心和自我鍛鍊，凡Dual等級以上的玩家，想要得到額外的





Dual專用法術和全新的Dual Symbol Item，必須到這個毒洞窟尋找Dark Elf，才能解開Dual專用任務，順利取得物品或讓物品升級。

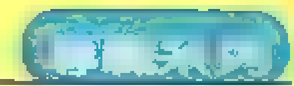
轉職物品系統 Dual Symbol Item

《龍族1.2》增加了全新的物品系統「Dual Symbol Item」，這個系列物品的目的，是為了強調和賦予高等玩家轉職後的23種職業特色，平衡轉職職業之間的能力。取得此系列物品的基本條件，必須要是Dual轉職玩家，按照職業的不同，到指定地點接受各職業的指定任務，成功後就能得到Dual Symbol Item，或是將已擁有的Dual Symbol Item進行升級。

專職系列

兼職系列

不同轉職職業的Dual Symbol Item能力增加方式如下：



- 戰士：物理AC增加、攻擊成功率增加
- 弓箭手/盜賊：物理迴避率增加、攻擊成功率增加
- 祭司：巫師抵抗力增加。魔法集氣時間縮短
- 巫師：魔法迴避率、魔法屬性效果

- 戰士：物理AC增加
- 弓箭手，盜賊：移動速度增加
- 祭司：魔法抵抗力增加
- 巫師：魔法迴避率增加



新增七大轉職專用法術

為了職業間的平衡，V1.2版除了怪物魔法追加一種外，更增加祭司法術一種、轉職祭司用法術三種，和轉職巫師用法術三種，轉職法術可以藉由任務來學習。

巫師系

Snowstorm

法術系列	水系魔法
法術對象	地區
要求數值	INT 570、WS 237
限制等級	Dual1 以上
法術說明	一定地區半徑5格內給對方水的傷害（有特定Dual Symbol Item時，會和水柬效果一起出現。

Ice Breath



法術系列	水系魔法
法術對象	地區
要求數值	INT 605、WS 251
限制等級	Dual2 以上
法術說明	施法時前方一定範圍內，出現水的結晶體時會給予傷害（有特定Dual Symbol Item時，會和水柬效果一起出現

Blood Lightning



法術系列	雷系魔法
法術對象	地區
要求數值	INT 640、WS 265
限制等級	Dual3 以上
法術說明	噴出3行紅色的電擊攻擊對方，使敵人受到傷害 給對方傷害後穿透而過。

祭司系

法術系列	輔助魔法
法術對象	個人 施展者本身
[illegible]	WIS 231、PS 123
限制等級	無
法術說明	一定時間內讓學□的聖力快速恢復，只有自己才能使用 魔法維持時間內攻擊魔法、咒詛魔法不能使用

法術系列	治療魔法
法術對象	個人
要求數值	WIS 459、PS 237
限制等級	Dual1 以上可使用
法術說明	讓被施法的人，半徑3格內所有角色的異常狀態恢復 □至恢復，所有被咒詛的狀態恢復

法術系列	輔助魔法
法術對象	個人 施展者本身
[illegible]	WIS 487、PS 251
限制等級	Dual2 以上可使用
法術說明	僅對自己在一定的時間內使魔法防禦、物理防禦及移動速度增加 魔法防禦50%、物理防禦 20%、移動速度增加 30%。



法術系列	攻擊魔法
法術對象	地區
要求數值	WIS 515、PS 230
限制等級	Dual3 以上可使用
法術說明	施法者在半徑9格以內，以隨機方式爆發，引起聖光傷人

三國立志傳2

預定推出日

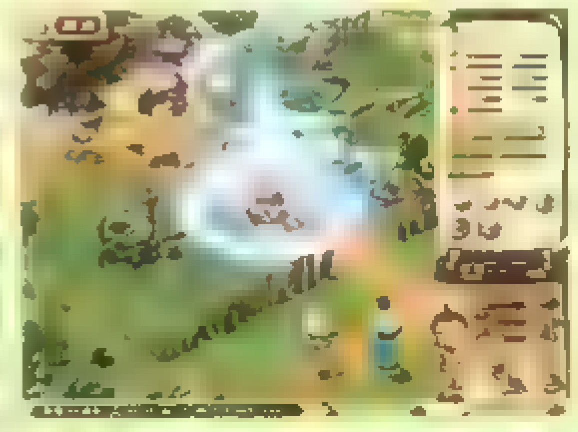
＊研發製造所：光譜資訊　＊販賣流通所：光譜資訊　＊遊戲類型：角色扮演　＊預定推出日：未定



2001年光譜資訊推出的《三國立志傳》，以可愛的三國人物造型和高自由度的策略玩法，獲得玩家熱烈的迴響，小尼當年也是非常著迷的喔。終於在2003年光譜資訊將推出《三國立志傳二》了！玩家將再度幫助主角結束三國亂世，完成一統全國的霸業。《三國立志傳二》與一代相同，都是屬於策略角色扮演遊戲，玩家必須在遊戲中招募人才、鍛鍊人才、經營城池來增強自己的實力，在適當的時機派遣將領攻城掠地來擴展自己的勢力，一步一步的完成三國霸業。

更自由的劇情走向

《三國立志傳二》除了強化一代許多廣受歡迎的特色外，更加入許多新的設計，像是自由選擇三國君主、人物能騎馬戰鬥、機關車、各種新計謀的加入等，不管是舊有的特色還是新加入的設計都讓玩家增加不同的遊戲樂趣。



此外，二代中保留著一代中最令玩家喜愛的自由度，玩家在遊戲中同樣保有最高的自由度，招募哪位將領，鍛鍊何種技能，攻打哪座城池，完全由玩家決定，玩家可依自己的戰略思考或是隨興來決定遊戲方向，不同的決策能產生不同的結果，也因此玩家每次進行遊戲都會有不同的驚奇。

▲皇宮城內設計圖

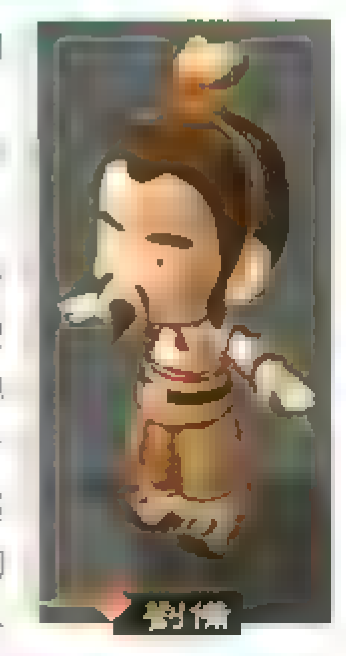
劉、曹、孫隨你當



曹操

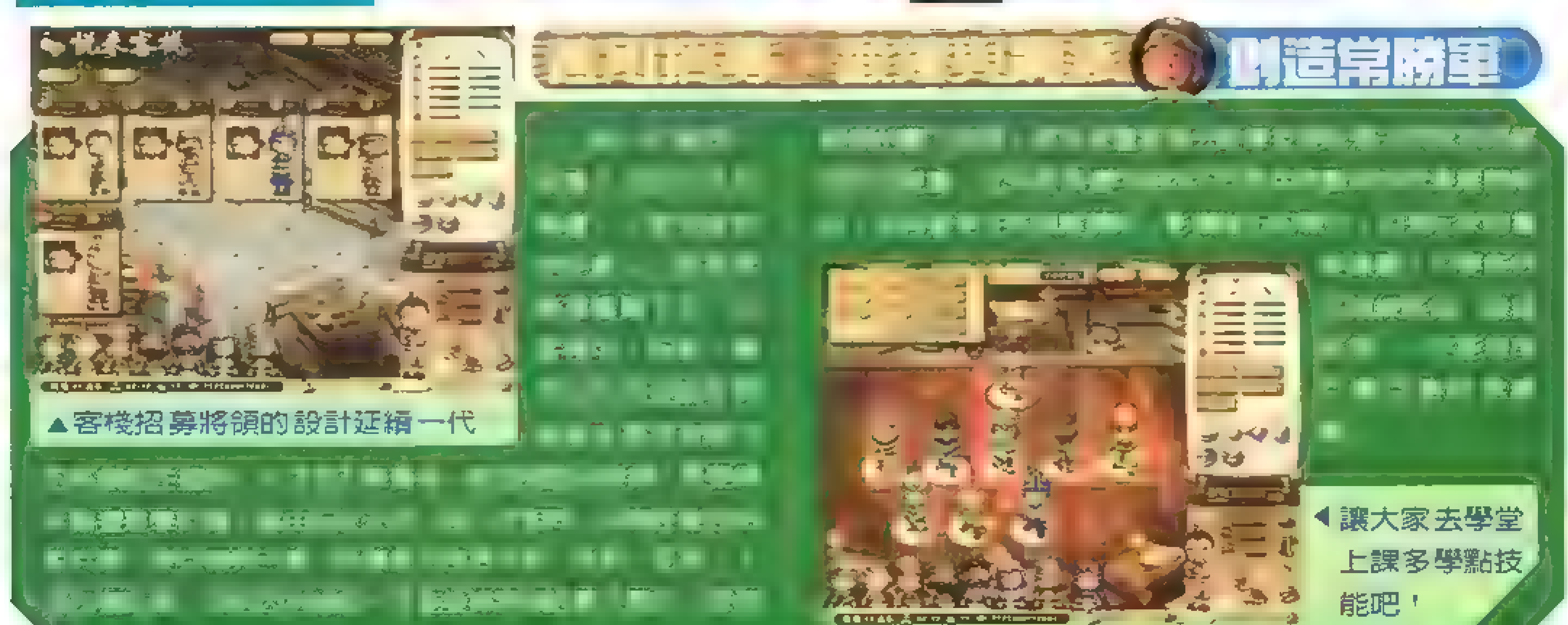
在《三國立志傳》一代中，玩家只能扮演蜀國的角色，在《三國立志傳二》中，玩家可以從劉備、曹操與孫權中選擇自己想要扮演的君主，不同的君主要完成統一大業有不同的任務挑戰。二代中玩家也能帶領魏國與吳國的將領，不再是只能帶領蜀國將領，魏國的張遼、典韋、夏侯惇、夏侯淵、司馬懿等，吳國的周瑜、魯肅、呂蒙、太史慈、陸遜等，也都可能是你的手下大將，也許這一次你能與周瑜同心，讓他不要每次都被諸葛亮欺負。

孫權



劉備

創造常勝軍

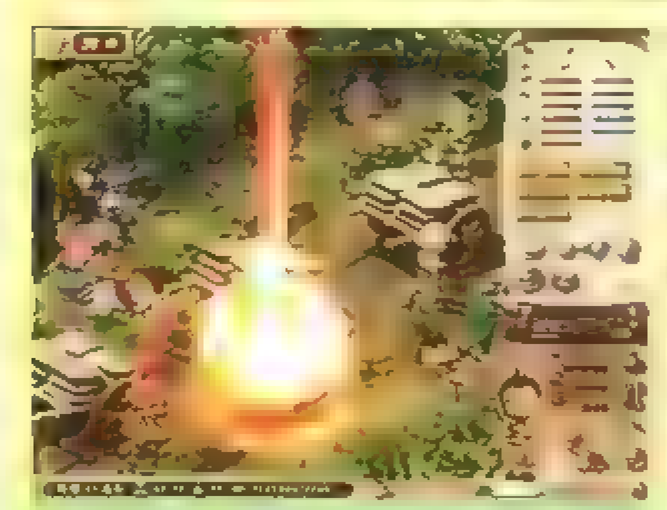


▲客棧招募將領的設計延續一代

◀讓大家去學堂上課多學點技能吧！

機關車．特殊計謀與天候

在二代中戰場中增加了機關車、特殊計謀與天候來增加戰場的變化性。玩家在進入戰場時，可以選擇購買機關車參加戰鬥。機關車可以在戰場中進行物理攻擊、計謀攻擊，或是幫忙將領進行物理的攻擊，適當地使用機關車可以彌補我軍戰力的不足之處。計謀攻擊除了與一代相同為火、水、地、風四系的計謀攻擊外，二代還增加了許多特殊計謀，包括放火、變天、變風、落石、滅火、召喚、傀儡。將領可以在平地上放火，並將伏兵來攻擊敵軍，利用變天、變風、風火來控制戰場上的火勢，也可召喚來解除陷阱，或是召喚傀儡來增加我軍的援軍，妥善利用特殊計謀可以扭轉戰場的劣勢。另外二代的戰場中，增加了天氣與風向兩個變數，天氣與風向會影響戰場上火勢的變化，除此之外將領在進行火系、水系、風系計謀攻擊時，同樣會受到目前天候的影響。《三國立志傳二》戰場加入的新變數使得戰場上的戰鬥不但增加了多樣性，也增加了不少的策略性。



在戰場上加了許多的特殊計謀喔！



進入關卡前，買個機關車來增強戰力吧

裝備完美將領

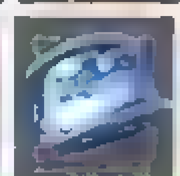
與一代相同，玩家可幫將領裝配頭盔、護甲、武器、配件等寶物來增加將領的能力，也可以讓將領攜帶藥品或錦囊在戰場上進行治療或進行攻擊，來增加將領的戰力。有數百種的神奇寶物可以用來裝配將領。二代中，玩家可以幫心愛的將領分配坐騎，如此你就能在戰場上看到關羽騎赤兔馬的英姿。分配到坐騎的將領不但行動力增加，還能增加將領的防護力呢。在二代中，有些重要將領可從他的裝扮了解他的成長過程，例如剛開始趙雲只是小孩子的模樣，隨著時間的流逝，趙雲會自動換上適合目前能力的裝扮。如果玩家好好地鍛鍊趙雲，趙雲可能就穿著鮮亮的鎧甲等候你的命令，如果玩家手下的趙雲能力太差，那他可能只剩下布衣或是簡單的皮甲可穿了。









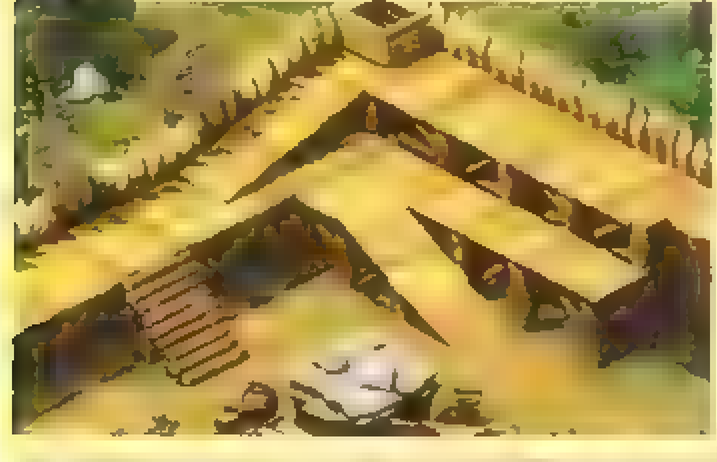


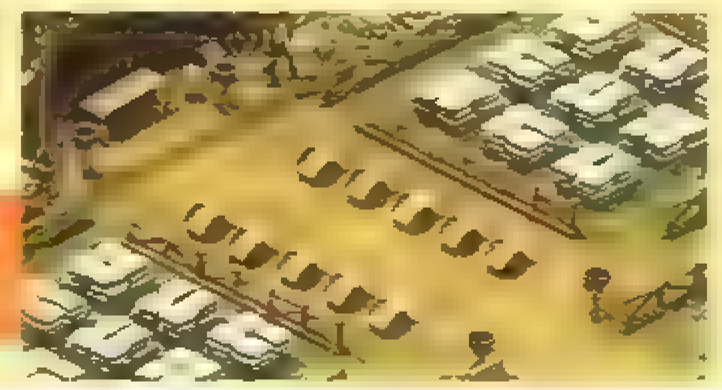



各種裝備會確實穿在你的武將身上喔！

寫自己的三國故事

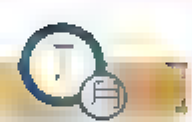
《三國立志傳二》的關卡與一代相同都是屬於開放式關卡，玩家可以依據戰略思考或發展的喜好來決定關卡進行的順序，並不受到遊戲的限制。在這自由度極高的模式架構下，每個玩家都可寫出不同的三國故事。也許你可以為曹操把孫權、劉備都滅亡後，最後再與黃巾賊正面對決，也許會有不同的樂趣呢。在一代中，城池僅代表勢力範圍，但是在二代中，每座城也都有其滿意度，某些任務的成功與失敗都會影響到滿意度的增減。玩家佔領城池後，可每季獲得稅收，這些稅收的多寡並不像一代是固定值，在二代，稅收的多寡受到城池的大小，與滿意度都會影響到稅收，所以早點佔領大城並提高其滿意度，可能就能幫你再入一筆可觀的收入。







彩虹冒險 Survival Project



預定推出日

＊研究製造所 Hanbit Soft　＊遊戲類型 網路角色扮演　＊販賣發行所 遊人在線　＊科技需求 PII 300、64MB RAM



由於這款遊戲在韓國造成眾多玩家的熱烈迴響，據可靠消息指出，這款遊戲已成為今年韓國的WCG遊戲大賽的指定比賽項目之一，可見遊戲在韓國受歡迎的程度，或許現在開始勤加練習，未來也可靠這款遊戲為國爭光喔！雖然遊戲剛在台灣曝光，但中文化的速度可是老早就開始進行，據「遊人在線」表示，這款風靡韓國的熱門遊戲將於七月在台灣舉行CLOSE BETA，在六月中旬就會開始募集測試玩家，想要體驗全新的非典型線上遊戲，可要注意我們

《彩虹冒險》完全顛覆了現有線上遊戲的型態，不但遊戲進行方式是融合了全即時線上動作、射擊與格鬥玩法，角色職業方面也同時有八種之多，可根據不同關卡選擇不同的角色。而經驗值的累積則統一在玩家的帳號裡，因此如何運用不同的角色進行遊戲，就會創造出各種不同樂趣，讓玩家百玩不厭。在操作上更是簡易方便，只需幾個按鍵便可暢玩遊戲，令進入遊戲的門檻極低，真是老少咸宜，適合全家同樂的遊戲。



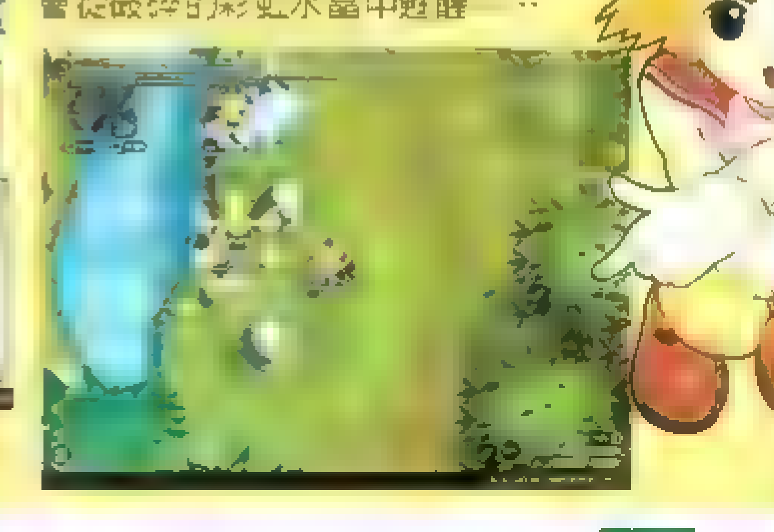
故事背景

在人類與萬物尚未誕生的年代，這世界處處充滿明亮、純潔與美麗的感覺。然而，隨著愈來愈多的人類與生物的逐步誕生，地球開始變得複雜，人們也逐漸失去他們純潔的心靈。

因此，大地女神耗盡精力的把這些消失的純潔靈魂慢慢收存累積，並隱藏在一顆彩虹般的水晶球中。突然有一天，從空中傳來了一陣威嚴的聲音，一位賢明的長者告訴大家「保持希望在你們的心中吧，請你們去尋找這顆彩虹的水晶球，當它破碎之後，純潔心靈都會重見光明，大家的願望都會心想事成」

大地女神最後終於耗力而倒下，勇者們也努力的出發四處尋找，但長久以來，所有人都沒辦法找到這顆彩虹水晶。現在時間終於到來，沉睡的大地女神將會從破碎的彩虹水晶中甦醒……

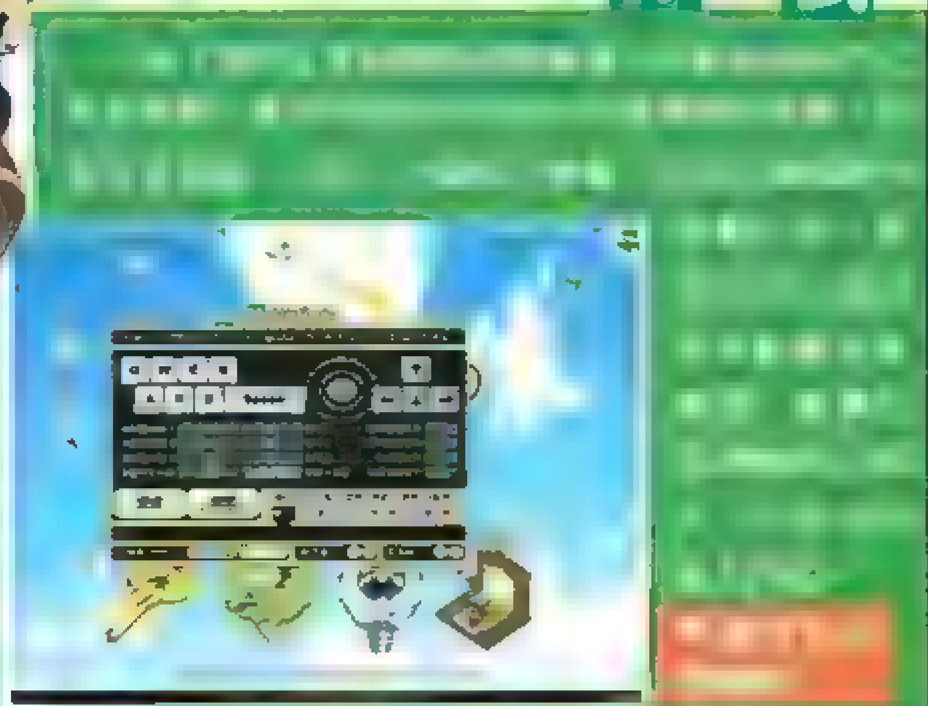




激烈有趣的遊戲特色

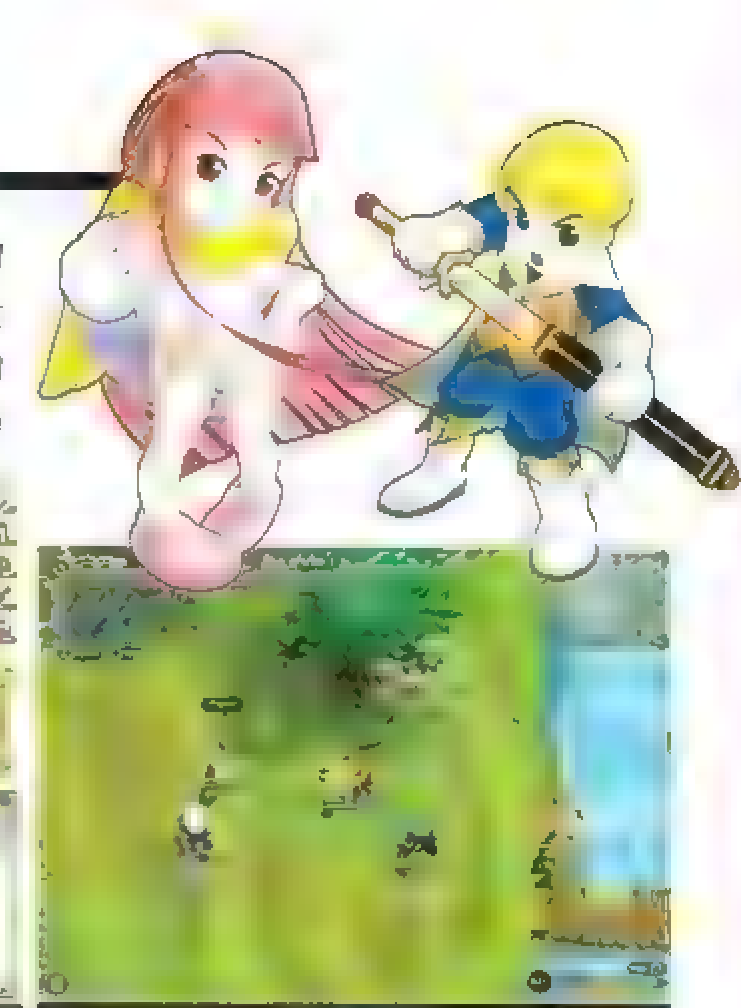


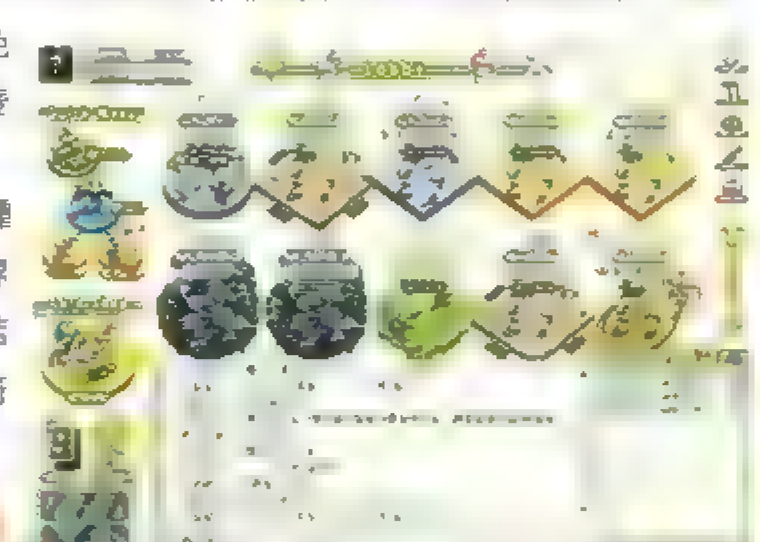
簡單方便的操作方式



從大廳來進入各個遊戲頻道

遊戲的進行非常容易，玩家進入遊戲後，就可登入世界Channel大廳，為了讓進來的玩家能公平的進行遊戲，因此依照玩家的等級別，分別有Channel 0～Channel 5共六個世界可供選擇。初玩者可以選擇Channel 0開始練習，這時就可以從八個職業中選擇適合的角色大展身手了。隨著經驗與等級的提昇，可以進入的Channel世界也會逐漸增加。只要每上昇一個等級的時候，都會出現各個角色的背景介紹，而且遊戲大廳的畫面也按照凌晨→早晨→白天→傍晚→夜晚的順序轉換。





《彩虹冒險》是可以任意選擇進入各種等級的世界，但是進入比自己等級低的世界時，贏得勝利後所獲得的分數將會較低，若失敗時所失去的分數則會較高，所以進入符合自身等級的頻道比較有利於升級。

極具變化的遊戲模式



《彩虹冒險》目前提供多種任務模式玩法與多種獨特的場景，並依等級區分六個Channel世界，玩家必須要在各種模式中攻城掠地，不管是擊倒對手或互助合作達成任務，累積足夠的經驗值才能往下一個世界邁進。

Channel 0

主要模式	說明
任務0模式	初學玩家首先碰到的模式。在此可以體驗簡單的練習與遊戲操作，只要收集場景裡的水晶即可過關。
社群模式	在社群模式中可以攻擊但無法過避，所以通常用來聊天或交換卡片是最合適的了。透過交換卡片或合成卡片，可以提昇自己的等級喔！

Channel 1

主要模式	說明
任務1模式	進入channel 1可以選擇的任務模式，只要擊退或避開怪物，收集水晶即可過關。
自動分隊模式	加入遊戲後，電腦會自動區分兩隊，屬於隊伍對抗賽。只要取得3次KO，就可以獲得加倍的KO點數，也可中途加入戰役。
團隊模式	仍是隊伍對抗賽，但加入的隊伍可以選擇，適合號召好友組隊參加，只要獲勝就可以獲得團隊點數，中途無法加入戰役，只能在旁觀戰。
足球模式	為紀念世界杯舉行而特別準備的模式，需分成相等的人數組隊進行，誰先取得三球入網就算獲勝。

Channel 2

主要模式	說明
任務2模式	進入channel 2可以選擇的任務模式，擊敗所有怪物才能過關，在這階段將有死神角色出現。
生存模式	屬於不組隊方式、單打獨鬥的無限對抗，玩家可隨時進入遊戲。只要取得3次KO，就可以獲得加倍的KO點數。
決鬥模式	以單獨Pk為遊戲的唯一方式，只要死亡後三秒鐘將立刻再開始，在這兒大家有仇就報仇吧！取得3次KO，就可以獲得決鬥勝利點數。

Channel 3

主要模式	說明
任務3模式	進入channel 3可以選擇的任務模式，過橋後到各個房間內擊退怪物，最後一關有被魔法士封印的可怕石巨怪。
幸運模式	屬於單人死鬥模式，但只要誰先解決3名玩家，就可以獲勝取得Lucky 3遊戲點數。
肉搏模式	屬於兩隊死鬥模式，但只能使用近距離攻擊，這時候就看大家的反應力了。

Channel 4

主要模式	說明
任務4模式	進入channel 4可以選擇的任務模式，在四個房間內擊敗怪物後取得水晶，就需與甦醒的耐水獸對戰。
擒王模式	屬於兩隊死鬥模式，但需先指定每隊的首領，只要擊倒對方的首領就宣告勝利。
幸運魔法模式	玩法同幸運模式，但限定使用魔法卡片攻擊，只要誰先解決3位玩家就可以獲勝。

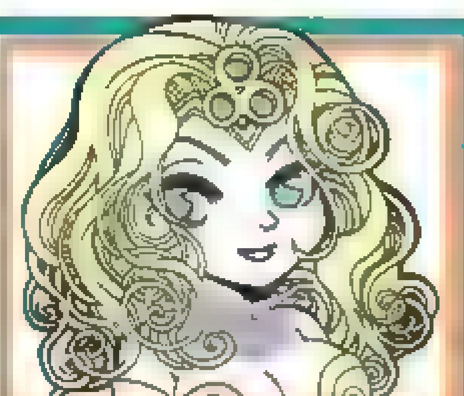
Channel 5

主要模式	說明
任務5模式	進入channel 5可以選擇的任務模式，面對地下城蜂擁而出的怪物，只要全數擊倒就可以打開傳說中的紅色結界，等待玩家的將是最強的巴洛軍團。
攻擊擂台模式	擂台淘汰賽，可以上場挑戰，勝者成為擂台冠軍繼續接受他人挑戰，敗者只好下台一鞠躬啦。
車輪戰模式	分兩隊逐一派代表上場與對方作戰，最後倖存的隊伍優勝。



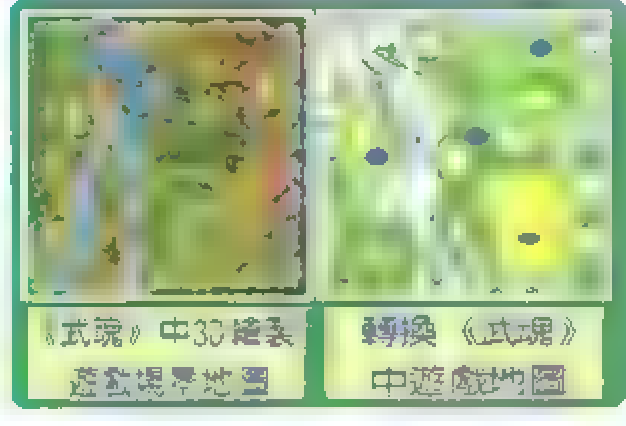
預定推出日

＊研究製作所 [illegible] ＊遊戲類型 [illegible] ＊台灣代理 [illegible] ＊預定售價 [illegible]

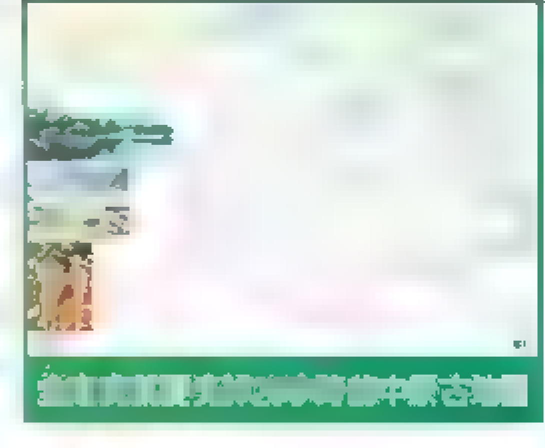


首創Motion Capture的《武魂》，即將於今年暑假上市，《武魂》先前於韓國測試時早已掀起一股武俠風潮，創下韓國史上百萬會員的榮耀，而甫於對岸上線之時也引發小小搶先測試的騷動，深究其原因在整體劇本研發時，貼近中國人民族性格的背景設定外，也是第一款得到韓國3D引擎大賞的作品

當然囉，[illegible]


《武魂》中3D繪製遊戲場景地圖　轉換《武魂》中遊戲地圖

[illegible]

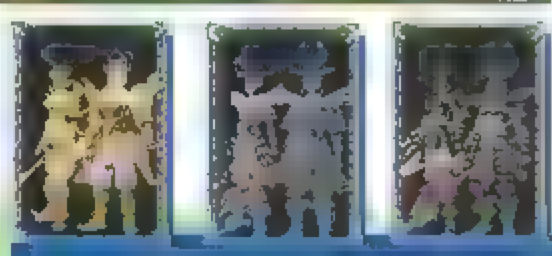


打怪將不會是一成不變的喔！

為了更貼近玩家對於聲光刺激的滿足，《武魂》研發武動作連續技，為了更考究遊戲中所有武打畫面的效果與臨場感，特別重金聘請了在韓國有"武神"之稱的梅花螳螂拳大師尹準武師傅以及在國際比武大賽中諸多武術名家來作為《武魂》的武術指導，採選正宗的中國武術作為武功招式的基礎模型，將各種武功套路及古兵器招式、招式，利用電腦人物3D拍攝的高科技精細度，經由動態捕捉器（Motion Capture）傳送至《武魂》中，使得遊戲更加的流暢逼真，有如觀看一部電影一般，不論是使用槍、棍、刀、劍、拳、爪等的武功招式，還是基本的武術功夫，都能夠將中國武功的精髓發揮得淋漓盡致，使玩家真正能夠體會到中國武術招式連慣的流暢性。

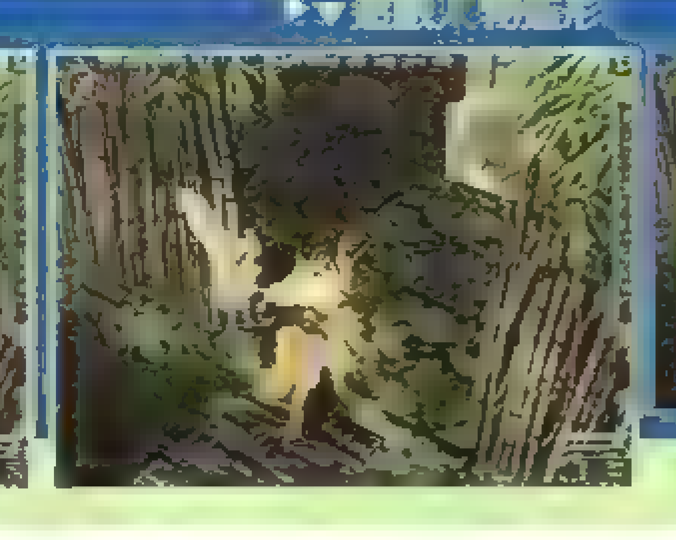
《武魂》引用中式新意的流行元素，期望打造更貼近華人心中的武俠情意，一場捍衛國土、正義的超武俠大戰，此一故事起始於龐的國土「中華大地」













大富翁8美眉

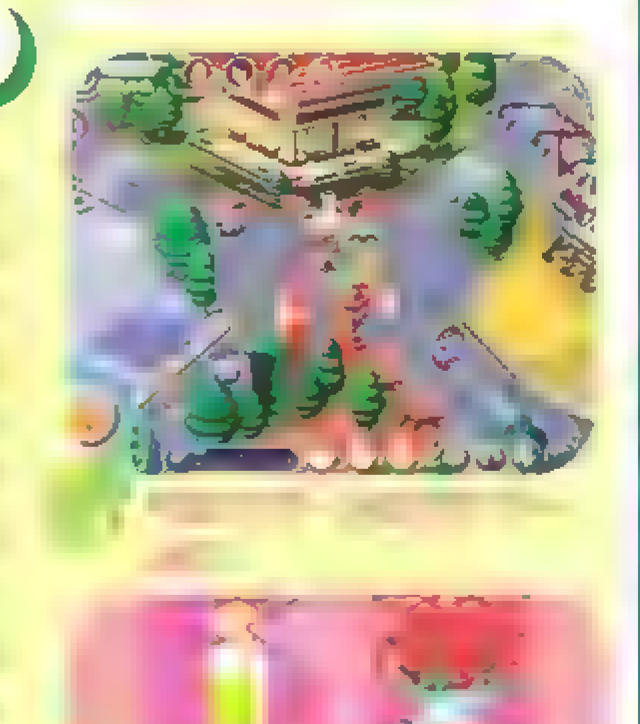


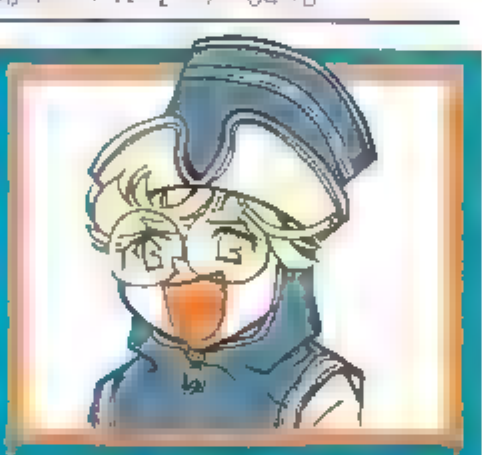
預定推出日 2002 5月

＊研究製造所 京群超媒體　＊遊戲類型 益智冒險 經營養成　＊販賣交易所 京群超媒體　＊動作需求 PII 233、64MB

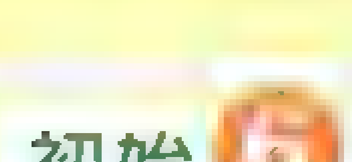
鄰家女孩真人演出

在遊戲中，每一次擲骰子之前，玩家都可手動移動游標在地圖上下左右，尋找自己路，進而讓玩家可以與美眉增加接觸互動的機會。遊戲除了努力置產，消滅敵手之外，並加入六位漂亮真人美眉，有學生－尤欣欣、知名畫家－李菲菲、林夢兒、特別助理－鍾淇、幼稚園老師－丁玉芳、演藝人員－蕭淋淋、舞蹈的藝術家－蘇雯雯、橫掃西施－白蓮施，遊戲中在定點，便可以和她們進行互動，努力取悅歡心，送上鮮花和禮物，除了成為令人人稱羨的富豪之外，還可以擁抱美人歸，除此之外，如果女孩子對你的好感值相當快速，將可以從手機約到美眉，以及擁有該位女孩所有寫真！



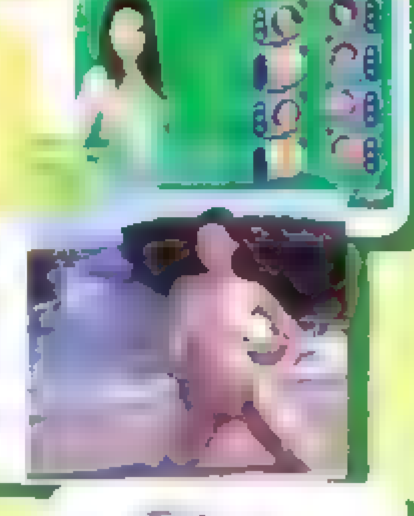


在上一期的報導中，為大家介紹了這個由真人演出的大富翁遊戲之後，相信國民們最有興趣的，莫過於到底是有哪些漂亮美眉加入了這個遊戲的演出了！本次我們先來看看演出這款遊戲角色的美眉的廬山真面目吧！



初始6位女主角個人資料

姓名	尤欣欣		
身高	16[illegible]cm	體重	48kg
年齡	18歲	星座	雙魚座
血型	B型	出生	台北人
職業	學生		



面貌姣好，個性活潑大方，因家境富裕，故就讀台北某知名私立高中，是家中的獨生女，相當愛玩，最大的興趣就是唱歌，不過她的家庭並不支持她走歌唱工作發展。

姓名	林夢兒		
身高	[illegible]cm	體重	[illegible]kg
年齡	[illegible]歲	星座	牡羊座
血型	[illegible]	出生	宜蘭人
職業	[illegible]		

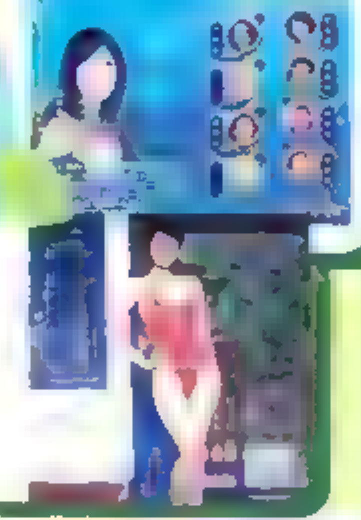


在家鄉宜蘭長大，一直過著清苦的生活，所以一直就夢想可以到台北工作，故畢業後馬上就到百貨公司面試，氣質甜美、熱心助人，希望可以賺夠錢環遊世界。

姓名	鍾淇		
身高	168cm	體重	51kg
年齡	2[illegible]歲	星座	處女座
血型	A型	出生	美西華僑
職業	秘書		

是富翁在美國公司的一名幹員，事事要求完美與效率，相當有上進心，因工作表現良好，被公司調派到台北總公司擔任董事長的特別助理，堅強的外表下，卻有一個溫柔的心。

姓名	丁玉芳		
身高	[illegible]cm	體重	[illegible]kg
年齡	2[illegible]歲	星座	巨蟹座
血型	[illegible]	出生	台南人
職業	老師		



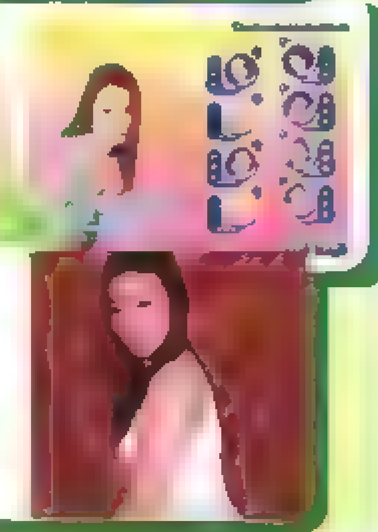
土生土長的台南人，個性像個鄰家大姊姊，是一位幼稚園老師，被分發到台北的幼稚園，相當有愛心、單純善良，最大的願望就是開一間孤兒院，幫助一些無家可歸的小孩。

姓名	蕭淋淋		
身高	1[illegible]8cm	體重	[illegible]kg
年齡	2[illegible]歲	星座	金牛座
血型	O型	出生	彰化人
職業	明星		



生長在相當富有家庭，從小就有很重的嬌氣，喜愛在眾人面前表演，長大後能言善道、處事積極認真，讓她很順利地成為演藝人員，可是在舞台下卻極需要心靈上的朋友。

姓名	蘇雯雯		
身高	1[illegible]cm	體重	5[illegible]kg
年齡	22歲	星座	雙子座
血型	[illegible]	出生	[illegible]人
職業	舞者		

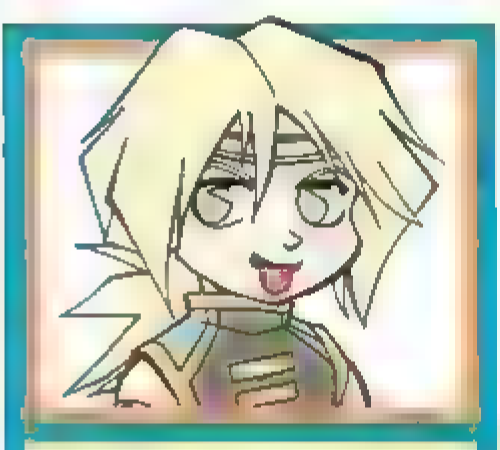


一位熱愛舞蹈的藝術家，在台北邊打工一邊練舞，希望賺足錢後到美國學習跳舞，並且在國際舞台上綻放光芒，個性熱情開放，喜歡交朋友。

突變殺陣 Soldiers of Anarchy

預定推出日 5月

*研究製造所：SilverStyle　*販賣流通所：英寶格　*遊戲類型：戰略模擬　*科技需求：P3 400、64MB



自從魔鬼戰將（Commandos）推出之後，這類型的動作戰略遊戲人氣直升擎爬，不過如果這類型的遊戲以3D手法應該會更有魄力和真實吧？由英寶格公司所代理的《突變殺陣Soldiers of Anarchy》絕對能滿足玩家的需求！雖然遊戲的方法和類型都差不多，但是在難度和畫面表現上都更加提昇許多，而且遊戲以全3D表現，這樣不僅更真實，也更能讓玩家清楚每個細節和死角等等，有些任務的挑戰性可不是一般的簡單，所以啊薑薑～這款遊戲可不適合妳哦！^^

細緻的戰爭畫面呈現

SOA 遊戲的進行方式採動作戰略模式，玩家可以只控制在一開始就選擇好的作戰人物就直接進行遊戲。而在遊戲在進行當中，畫面上所看到的建築物百分之八十都可以炸毀破壞，不過有一點要小心的是當建築物爆炸時太靠近的角色也會被波及到，有些時候你的或是敵方的某些部隊爆炸也會波及到附近的其他單位造成重傷。另外，以3D的畫面表現，玩家可以旋轉某些畫面的死角，而不像固定畫面有些重要的關鍵地方沒注意到，也因為這樣子，玩家可以大量的運用躲在某死角的方法躲過敵人的耳目，有些時候，還會看到某些敵軍的火箭直接往你這邊飛過來，讓你連跑都來不及！



超好用的攝影機預覽模式

隨心所欲的進攻模式

在遊戲的關卡當中，有時候會一開始就分配某些坦克或是直昇機給玩家使用，或者是你可以只操縱你的步兵單位，玩家可以直接用裝甲部隊直接壓進敵軍的營區當中，破壞所有看到的建築物和敵人，但是最具策略性的還是偷偷摸摸的戰法吧！有些關卡的敵方營區出奇的大，可是玩家卻只有一兩台的坦克，這時你可以運用戰術，先派遣你的步兵讓這些步兵單位慢慢靠近營區的死角，然後直接翻牆摸進去，從內部慢慢破壞或是減少敵方兵營裡的單位數量，在每個任務剛開始準備時，玩家可以自由的分配每個角色所使用的武器和道具等，你可以讓其中幾個角色帶滿炸藥摸到敵人營區當中，偷偷設置完以後再一次同時引爆，教他措手不及哉！



直接炸毀敵方的輸油管

讓你恨得牙癢癢的AI系統

玩家還以為戰略遊戲當中的敵人都會站著和你對轟嗎？那你就錯了，在SOA當中的敵人可沒那麼笨，遊戲裡的敵方單位AI都滿高的，如果敵方勢單力薄，你會發現他會開始躲躲藏藏，甚至是逃跑或是要求增援，而當玩家處於劣勢他還會不擇手段的追殺玩家所剩的單位，絕對讓你恨得牙癢癢，另外，某些敵方單位也會運用不一樣的武器攻擊玩家，當玩家使用坦克時，你一定會發現他不知道哪裡增援來的火箭筒或是爆破兵，而如果你用步兵被發現時，電腦也會呼叫坦克來追殺你可憐的步兵單位，玩家如果偷偷摸進敵方的營區裡，也要注意被敵方的巡邏單位發現，否則可是會被全營區的敵人追殺，再者當你的人物被載運到你要入侵的地區時，停在營區外的運輸車被發現，也會引起敵方的大搜查，這點都要玩家考慮到才行，而不是單純的打打殺殺罷了。



操控直升機攻擊敵方煉油廠

除了戰術的運用，配合你的單位也是很重要的，由於遊戲有相當的難度，任務剛開始的配給單位和裝備的使用都非常重要，所以玩家一定要三思後行，不要有些關卡敵方都是坦克，而你的部隊只有小手槍可以用…，雖然有些玩家可能會覺得這些細節太過麻煩，可是這也正是SOA要考驗玩家策略運用的重點所在，也是SOA最耐玩的地方。還嫌電腦太簡單？那就找親朋好友互相挑戰各自的策略技術吧！別再玩簡單的戰略遊戲了，SOA的難度絕對讓玩家們滿足！

勇者泡泡龍

預定推出日 7月

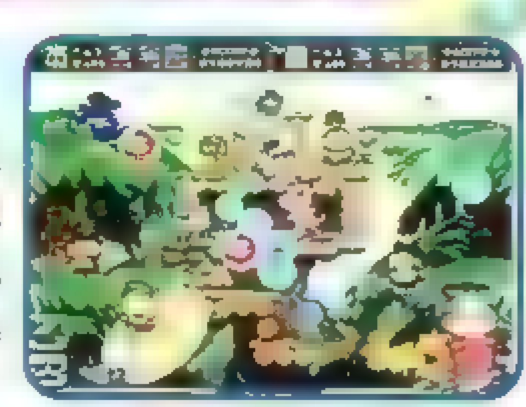
*遊戲類型：益智動作　*科技需求：P2-233、64MB　*研究製造所：龍愛科技　*貫流通所：智冠科技



《勇者泡泡龍4》是應國民們強力要求之下，再次研發的勇者泡泡龍系列動作遊戲，內容不但更加的精采豐富、活潑生動，在畫面的表現上則更上了一層樓，保證不會令玩家們失望哦！而上期小雷介紹了遊戲的故事大綱及遊戲特色後，本期小藍再接續的為大家介紹《勇者泡泡龍4》關卡及加分卡的介紹，喜歡泡泡龍的玩家是一定要看的哦！^^

[illegible]十[illegible]的關卡介紹

恐龍世紀



是一個充滿遠古熱帶植物的大森林，當然隨處可見到兇猛的恐龍、活火山、爬蟲類、古化石或原始人的足跡…等等，處處佈滿危機，可能一不小心，就會遭受到攻擊。

戰國世紀



日本幕府時期，四處佈滿武將城堡，雜草叢生，黃土護池，環境動盪不安，隨時要預防武士、忍者、或忍者的突然襲擊，使得人人提心吊膽。

▲真奇怪？戰國還會走…

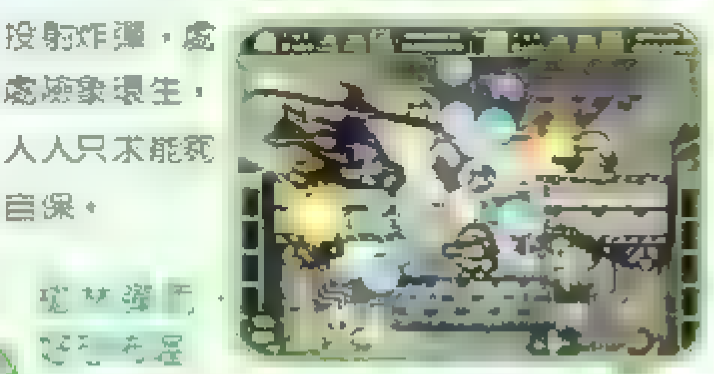
世紀

西洋中世紀，是個人人風靡魔法的年代，可能是因為人人都使用魔法的關係，自然而然整座城都顯得相當神秘，就連樹木花草都顯得莫名的詭異，任何事情都很有可能會意想不到的發生。



軍武世紀

處於二次世界大戰時期，路上軍隊來來往往，戰場上營帳、帳棚、旗幟林立，戰鬥機在天空上來回投射炸彈，處處險象環生，人人只求能夠自保。



神話世紀

西洋神話世界，雲霧濛濛，白雲端上聚集神話裡的眾神們，環境猶如世外桃源般，彩虹、仙樹、瀑布隨即可見，似真似假的神奇夢幻世紀。



▲好美的世紀喔！但還是得小心



世紀

無限大的黑色空間，佈滿了閃亮的星星與零散的星球，在那裡，有著巨型的航空宇宙站，聚集了不同種類的外星人與高科技的機械器物，更看得到飛碟與戰艦在宇宙中遊走。

大決戰 魔碼大王

打敗很多強力敵物之後，最後在奇異的空間裡，展開對想要統治包包龍電腦世界厲害新病毒「魔碼大王」的決戰，此敵人相當具有威力，是病毒碼中最厲害的狠角色，但為了拯救電碼王國，必須勇敢赴戰，打敗魔碼大王，讓電碼王國恢復昔日景象！

強力加分關

在電碼城的街道上，還有設立賭場，遊樂場，幸運屋，紅色小廟…等，玩家只要擁有金錢，就可以進去店內試試手氣和運氣，說不一定還可以因此擁有更多的寶物喔！

【小鱷魚吃東西】



【打飛靶】



【骰子比大小】



【吃角子老虎】



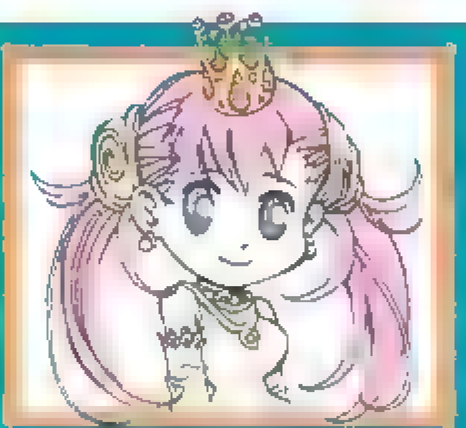
【樂透轉盤】



慾望城市

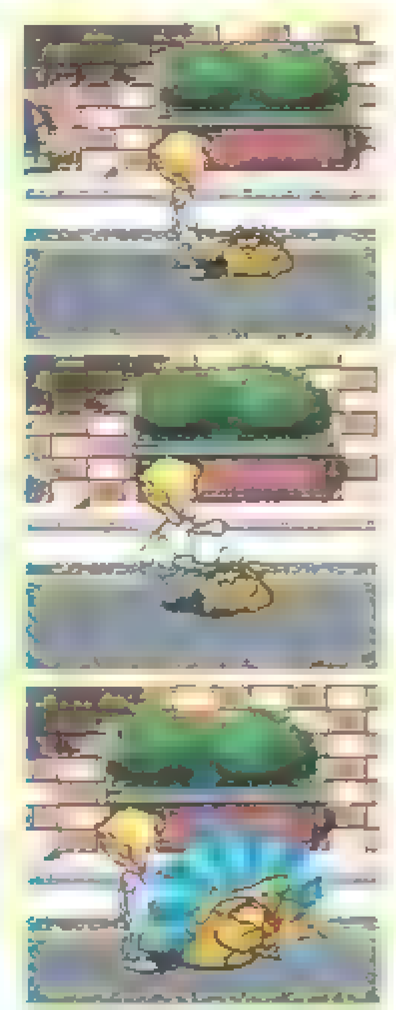
預定推出日　月

＊研究製造所：ARA tdc　＊販賣流通所：華義國際　＊遊戲類型：角色扮演　＊科技需求：P　MB RAM



現在只有練功打怪的網路遊戲已經沒有辦法滿足我們玩家的需求囉！「慾望城市」是一款包括有遊戲、交友聊天的Avatar社群遊戲，遊戲中的地圖是參考韓國最熱鬧的大學路、江南驛、宏大入口等實地模擬設計的，所以遊戲裡頭除了可以體驗韓國最IN的街頭實況，最faction的服裝、飾品都可以買得到喔！如果覺得玩虛擬角色不過癮，還可以把酷酷的照片PO上網站交友，讓大家可以一睹盧山真面目呢！不過要記得別嚇人喔！





在遊戲裡頭，每個人都有一個紙卡娃衣的替身娃娃，也等於就是玩家的分身，你可以利用許多衣服道具把自己打扮得美美的，除此之外，還有整形醫院、美髮沙龍，做個標準的「韓式」美女帥哥是很容易的。網站還會隨時提供辣美眉們最關心的資訊，流行服飾、減肥、美妝、保養、星座等，總之，想要更美、更辣的美眉們，一定要上慾望城市看看，在慾望城市的世界裡，沒有醜女生，只有懶惰不求上進的女生哦！在慾望城市裡頭，沒有所謂男生女生，每個人都是中性角色，換個長髮穿個裙子，你就是很Q的美眉，當然你也可以選擇帥氣的短髮搭配性感的短褲。遊戲裡頭強大的紙娃娃系統，和豐富多變的服裝道具，一定能大大滿足喜愛隨意搭配的玩家。



情人！ ▶ 公開招募中・・・



http://www.waei.net/wgs/noritel/

http://www.waei.net/wgs/noritel/
http://www.softking.com.tw/soft/clickcount.asp?fid3=19760
http://games.hinet.net/Download/download.asp?DownloadTypeID=14&LocationID=3

王國的興起 Rise of Nations

預定推出日 5月

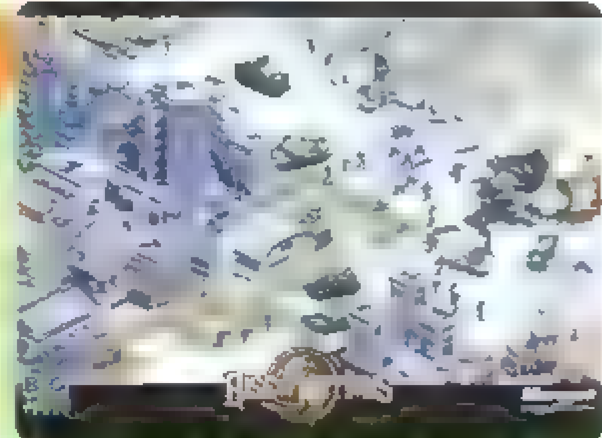
*研究製造所 Big Huge Game　*遊戲類型 即時戰略　*販賣代理所 Microsoft　*科技需求 PII 266 64MB

親身體驗 人類歷史的擴張

在《王國的興起》中，玩家們將體驗到橫向18個民族，縱向跨越6000年的的人類歷史。玩家不僅可以部署自己的權力來塑造一個強大的國度，在向外擴張征服時也不陷於戰爭手段，諸如經貿、外交、間諜活動等，都可以是玩家要完成霸主事業的手段之一。



▲遠古時代的戰爭較為簡單



▲現代戰爭的型態也將出現在遊戲中。

遊戲中最特別的就是其設計的，不單僅是即時戰略的戰鬥而已，遊戲中也加入了像是文明帝國系列的回合制策略遊戲要素，諸如建築學、知識、金融發展、宗教、科學等等數十樣的科技樹運用，都會在遊戲中出現。玩家再也不是砍砍殺殺，拼命擴充軍備就能順利征服他國了！更有智慧及長遠的規劃，才是你致勝的要件。

在經過長時間的等待之後，令人期待的即時戰略《王國的興起》(Rise Of Nations)終於要正式上市了，翻一翻之前的報導，雖然魔王已經做過詳細的介紹，不過竟已是160期的事了！所以在此小尼再針對這個遊戲的一些特色做一次重複的介紹，希望國民們能夠更加了解這個很棒的即時戰略遊戲

8大時代、18大民族的選擇

在《王國的興起》中，總共有18個民族可供玩家選擇，而遊戲中也將從歷史從遠古時代一直到資訊時代等8個時代，多樣化的民族選擇，每一個民族都各有自己的特殊兵種與獨特科技，再加上時代的不同，遊戲中總共衍生出的玩法多得不勝枚舉，絕對不會出現像以往的即時戰略，只要守穩住一套戰術就可以無敵於天下的弊病。再加上遊戲中的時代跨越一直到資訊時代，因此每一個時代都會帶給玩家不同的感受，對喜好即時戰略的玩家而言，將是一個變化性十足的挑戰！

◀世界奇觀 克里姆林宮

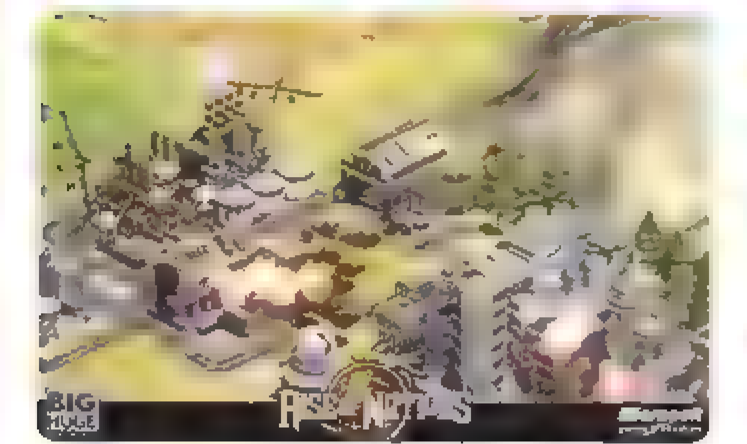
▶世界奇觀 大競技場



▲具有各民族特色的建築。

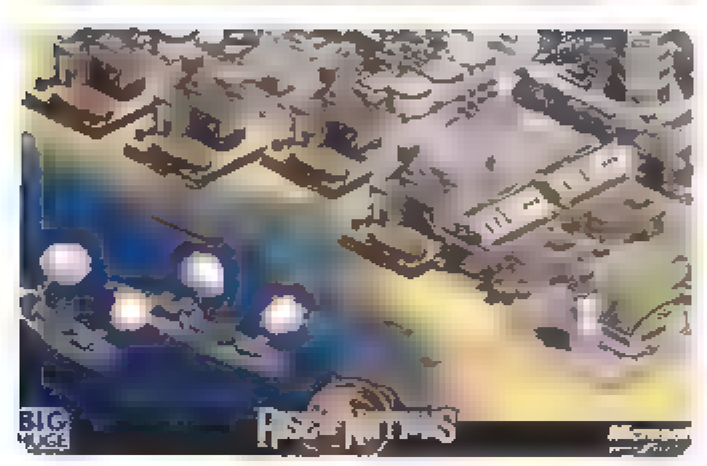


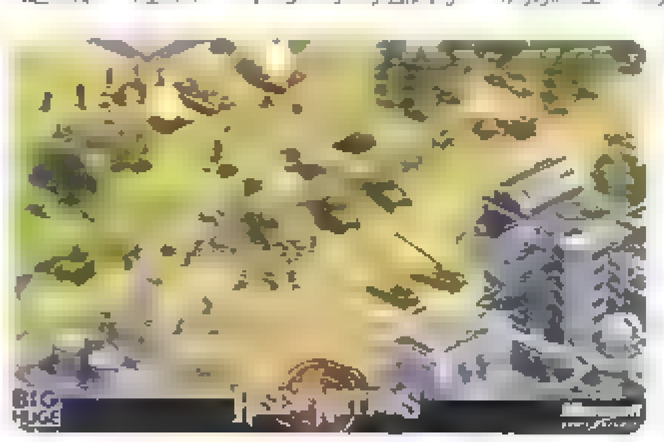
◀世界奇觀 凡爾賽宮



世界標的大建設—世界奇觀

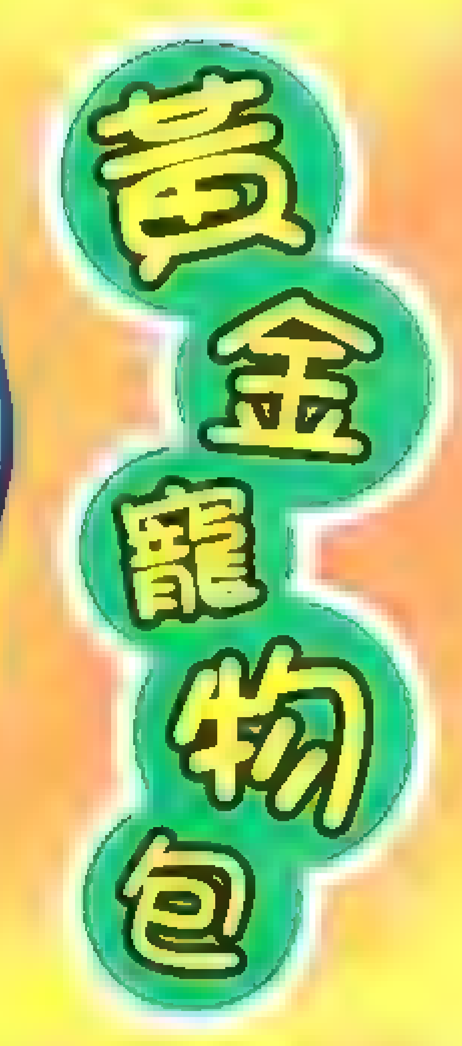
在遊戲中，玩家將可以建造世界知名的建築物，來增加自己獨特的優勢。世界奇觀總共有14種，分別為凡爾賽宮、兵馬俑、提卡爾神廟、泰姬瑪哈陵、超級對撞器、自由女神像、吳哥窟、太空計畫、金字塔、大報恩寺塔、克里姆林宮、艾菲爾鐵塔、羅德斯島巨像與大競技場等。建造這些世界奇觀，增加的優勢各不相同，諸如建築、經濟、軍事等等都有。而那種一手搭建起世界性建築的滿足感，更是讓玩家非常喜歡，不過世界奇觀建築物的體積遠大於一般的建築物，因此需要在戰爭中小心衡量其建處。毀了敵人的世界奇觀建築等於是毀了敵人的優勢，而被摧毀的世界奇觀建築再也不能被修復重建。佔據敵方的世界奇觀建築，不但是奪走了敵人的優勢，同時也也能像佔據並擁獲敵人的城市般據為己有





萬人線上遊戲







黃金寵物包 第三彈

火焰鼠報到

老手玩家專用



- 首創雙月包點數700點
- 火焰鼠絨毛玩偶一隻
- 火焰鼠福袋卡
  (內含元素水晶＋魔力神奇藥水)
- 集滿同系列魔力元素水晶，
  再送你2-6萬的魔幣



熱力燒賣中



最有人情味的中國網路遊戲、最多樣化的職業角色選擇。
全新改版上市！
軒轅劍
online
逍遙遊
逍遙自在
逍遙包月包
逍遙雙月包
HP回復+15點，可無限使用，內附軒網典藏畫質卡片一組！
逍遙新手包
再送軒幣一萬元！
各大便利超商、3C賣場、連鎖書局、經銷門市均有出售
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
©2003 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC, ALL BRAND NAMES AND PICTURES ARE REGISTERED TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS



深遂幻想、お誕生日おめでとう。
2002年6月，經典大作 勇者鬥惡龍 (Dragon Quest) 原廠SQUARE ENIX繼 魔力寶貝 (Cross Gate) 之後，
推出萬人線上遊戲第二鉅彈 深遂幻想 (Depth Fantasia)，在台華麗上市
2003年6月，深遂幻想 繼 黃昏的王國 以來推出史上最大更新 百階之命 之後，
要與你歡度一歲生日，還要 更多無限探索的迷幻領域！
深遂幻想
Depth Fantasia
黃昏の王国
★深遂幻想之城
★不思議之石
★公會合併功能
跨星系PK賽 分離分贓大亂鬥 移民合併一起來 新仇舊恨大團圓
SQUARE ENIX
www.square-enix.co.jp
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
©HEADLOCK Inc./CommunityEngine Inc./ENIX 2001 ©2001,2002 DWANGO/SQUARE ENIX ©2002 DWANGO/ZENER WORKS/SQUARE ENIX ©2001-2003 SQUARE ENIX/SOFTSTAR



聖戰首部曲
風起雲湧
1.1版全新登場！
「技能初期化NPC」
「道具賭博系統」
「軍團旗系統開放上傳」
「新特殊道具組合系統」
好戲不斷！高潮連連！
2.0版 敬請期待
新手包
【內含】
399
150
CRONOUS
【內含】150點卡
1.1版系列新品
同步上市！
全省超商均售！


開放內容
瑪琪克與羅馬利亞兩大帝國！
九種超強奇幻魔獸任你騎乘去冒險！
愛不釋手全新介面！
魔法奇兵官方網站
瑪亞線上科技股份有限公司
Maya Online Technology Corp.
PARADES



嘿嘿嘿 黑瑪琪克的
邪惡魔法即將入侵！
6月下旬
魔法奇兵全新開放！讓你的世界更邪ㄚ丶！



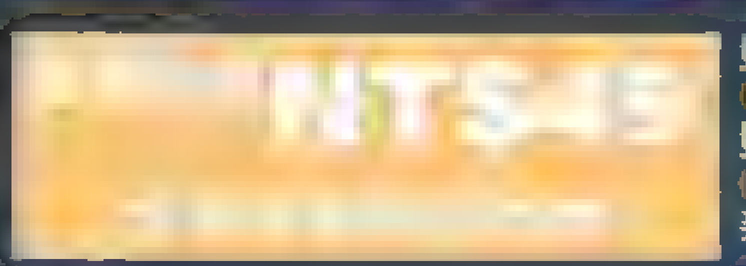
3D線上新霸主！
非凱旋莫屬！

6月5日
開始解放你的戰鬥基因！
當勝戰的號角響起，榮耀的金色光芒，遍佈大地！
我必將歸來！為你而凱旋！

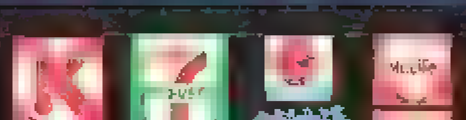
全新武鬥超強連續技

超強Unreal II引擎讓你體驗世界級的氣網快感！
耀眼的金屬盔甲光芒讓你傲視群雄！
跨伺服器的超大世界任你冒險
詳情請見凱旋官網
www.sephiroth.com.tw

凱旋新手初嚐勝利包



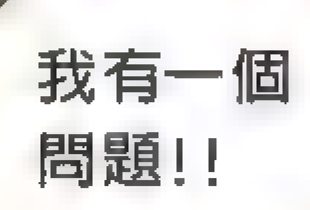
凱旋1.2.60版本安裝光碟片一張；
凱旋新手探索寶典一本；
新手十天免費體驗序號一組。

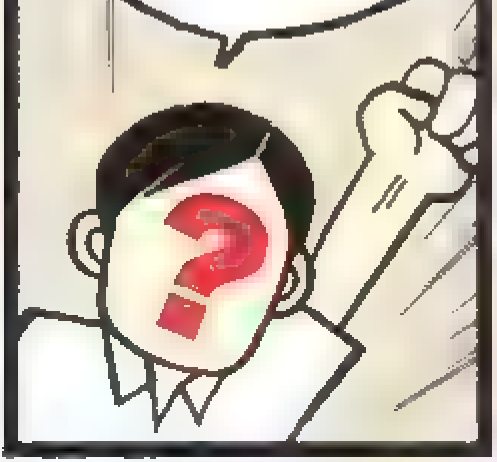




瑪亞線上科技股份有限公司
Maya Online Technology Corp.
台北市東興路61號3樓 客服信箱 services@mayaonline.com.tw 客服專線 02-8768-1399
IMAZIC
ENTERTAINMENT







在168期的連載裡，藍斯洛摸了沙雷納的胸部!!

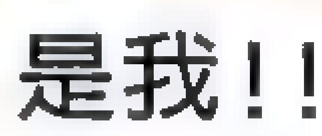


藍斯洛說他的手是被控制的，但是附身在他身上的怪物卻說～

「我們才沒有控制你去做那種事呢!!」那麼………

到底藍斯洛是被誰控制的啊啊啊?!

是誰啊?!

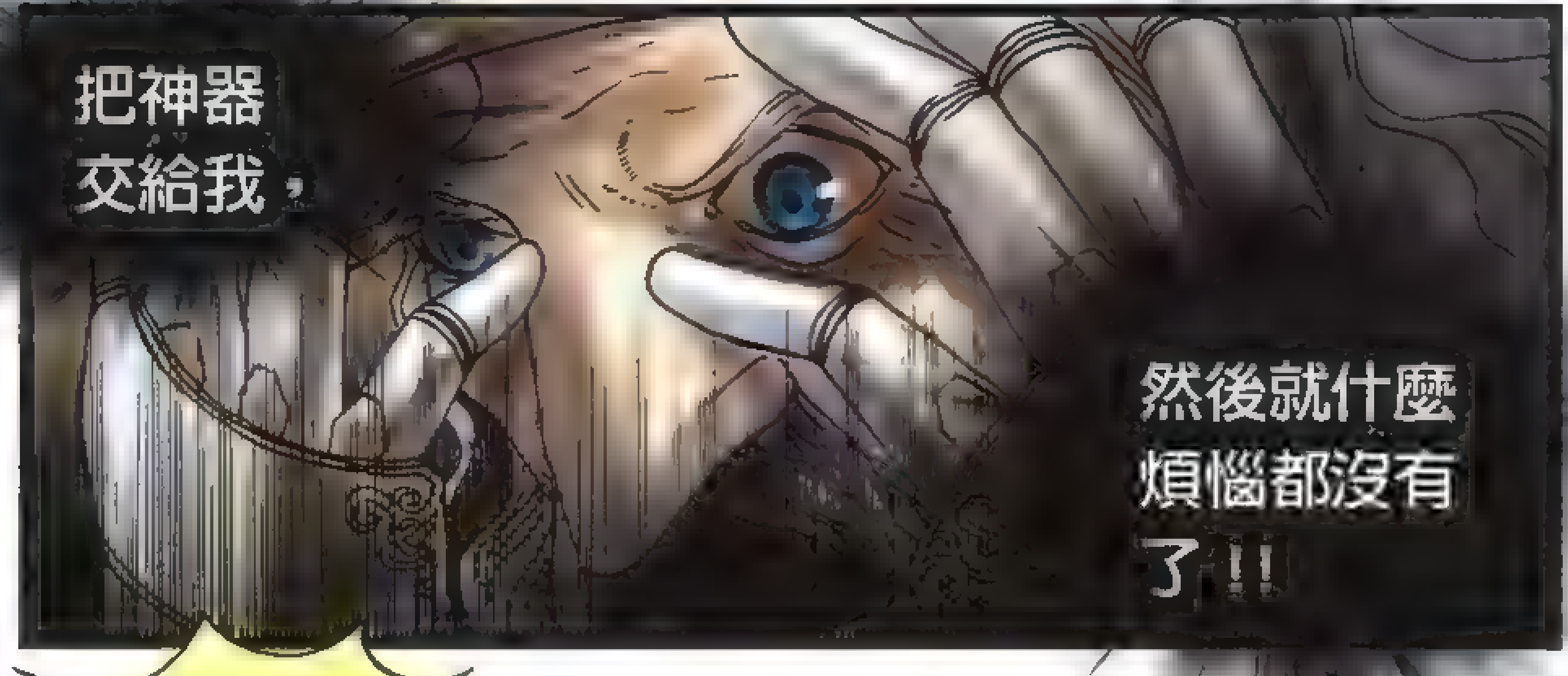
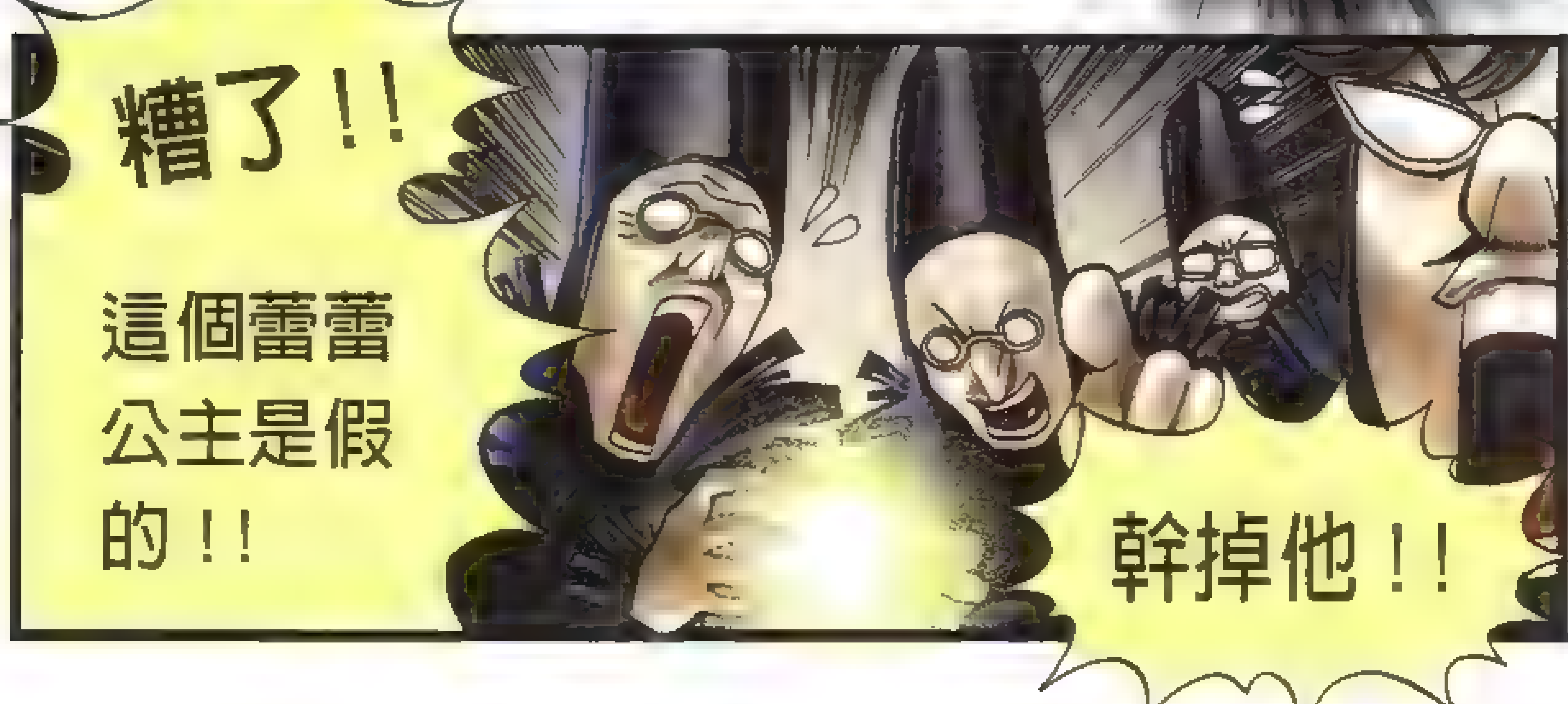


安德烈斯王國

前情提要



索特王因為無法判定蕾蕾公主的真假，而狠下心來要將蕾蕾公主殺了，沒想到卻也因此陷入了魔王的心魔攻勢。魔王誘惑索特王交出能撼動宇宙的2具神器，心力交瘁的索特王真的會上當嗎？請繼續看下去就會知道了！


不用再
殺人了!!
放下這些
沉重的負
擔吧!!

把神器
交給我,
然後就什麼
煩惱都沒有
了!!

糟了!!
這個蕾蕾
公主是假
的!!
幹掉他!!

去吧!!

封魔陣!!

劈




啊!!
喀沙!!
哇哇哇!!
沙!!沙!!
陛下!!
陛下您快
醒醒啊!!
哇!!
哇!!
是幽骸!!

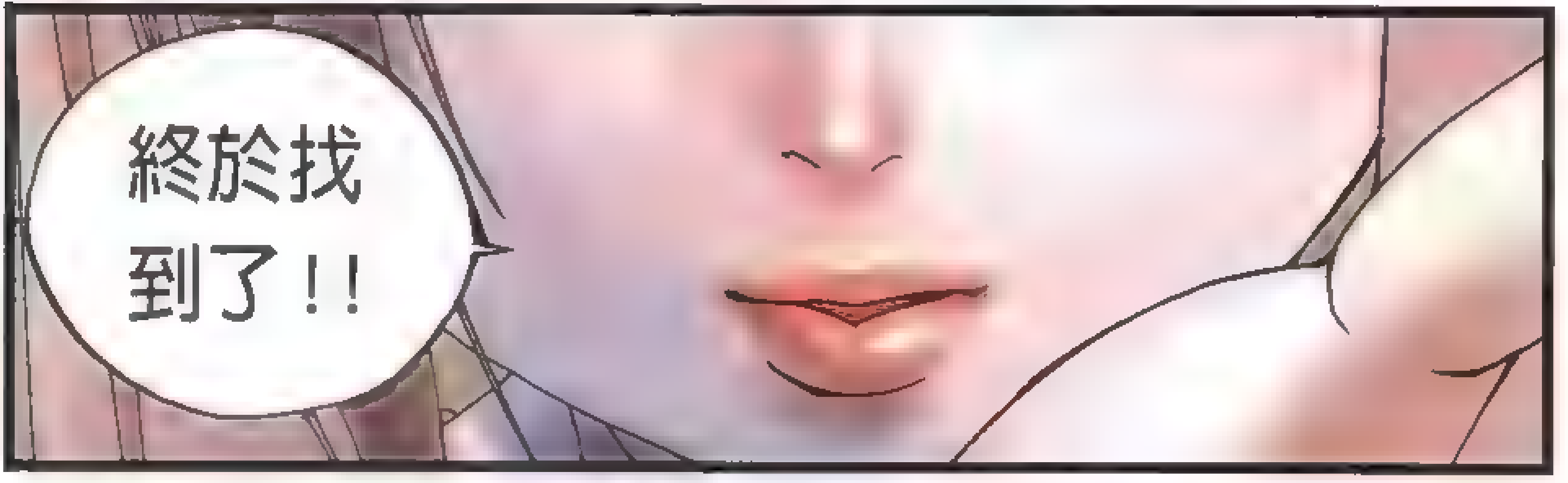

陛下!!
呼!!
快把那神器
交給我吧!!
把那沈重的
負擔丟掉吧!!



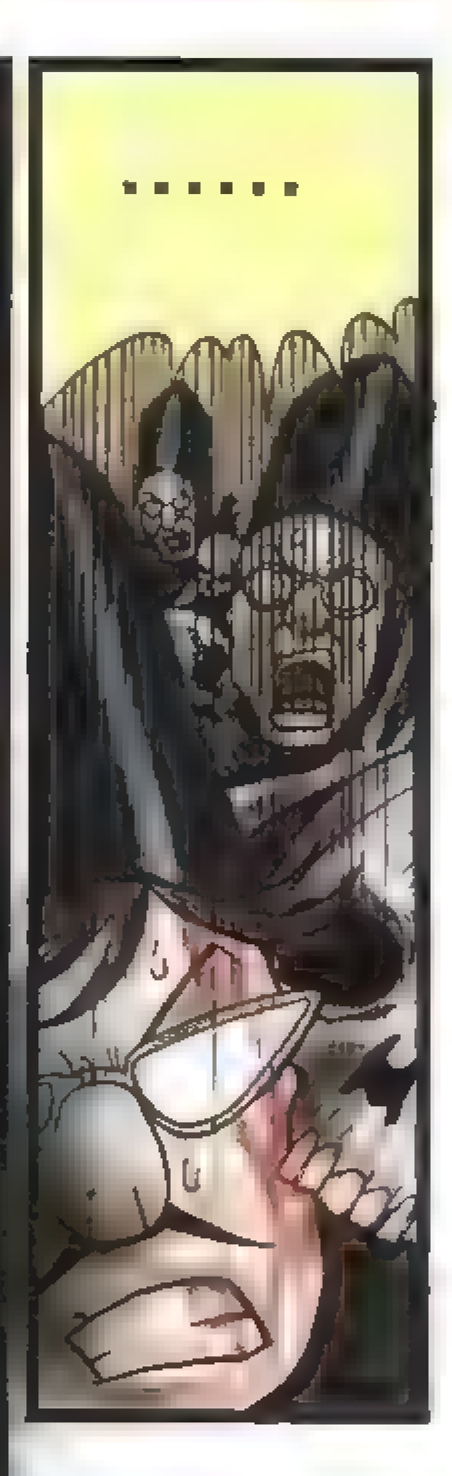
劈!!
擁有雙重神性的歐西里斯和伊西斯終於分裂為二。
然後漸漸枯萎死去……
祂們的屍骸化為兩具神器

能夠撼動宇宙的兩具神器！！

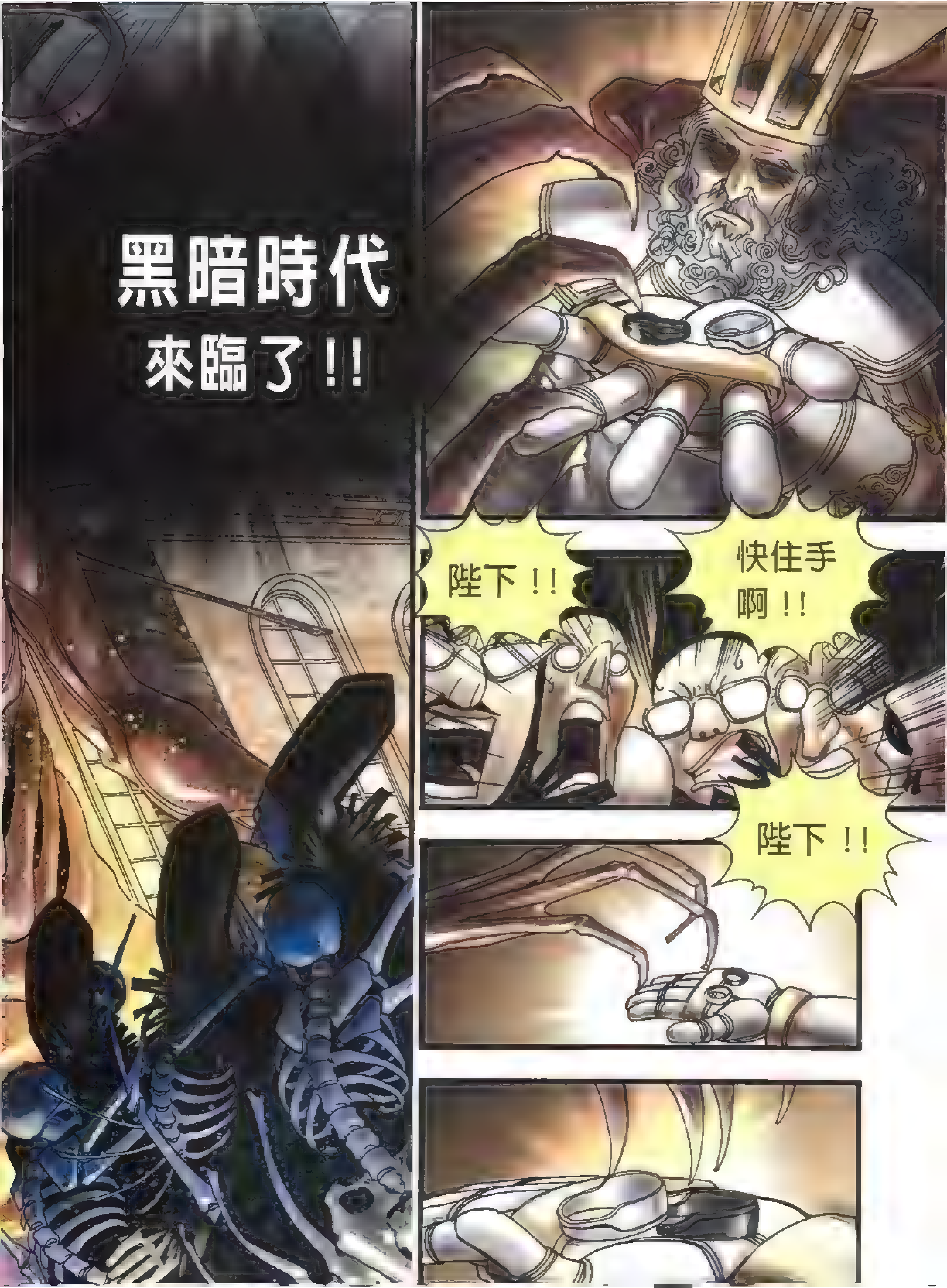

那....
那是....
是神器!!
歐西里斯
和伊西斯!!

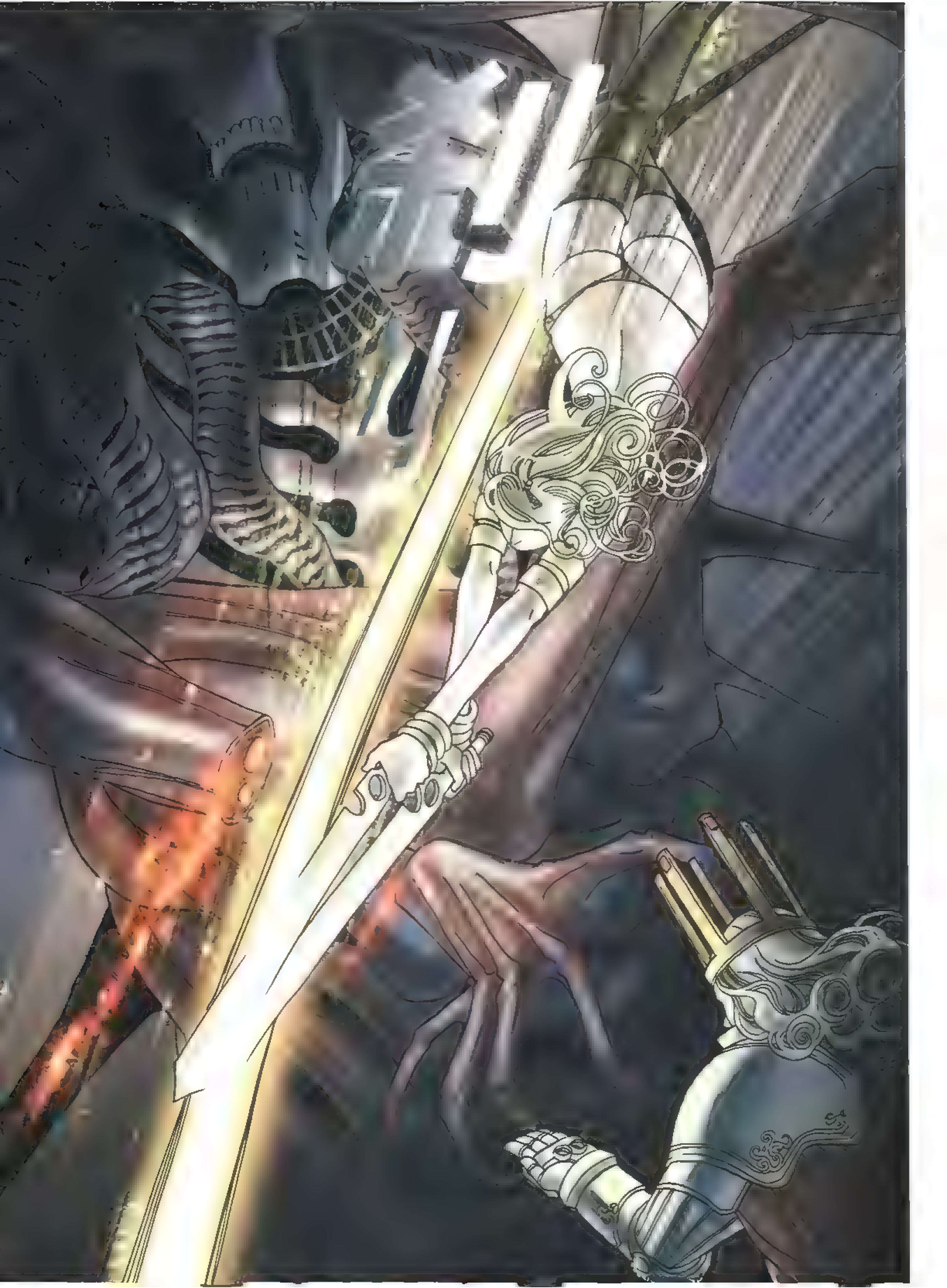

終於找
到了!!


真是太
美了!!
有了他們
全世界都
是我的了!!


......




黑暗時代
來臨了!!
陛下!!
快住手啊!!
陛下!!




可惡?!
什麼人?!


沙!!
沙!!
沙!!
沙!!
可惡!!
你找死!!
!!
呼



厲害!!
太厲害了!!
怎麼？
還沒等我們來，派對就開始了？

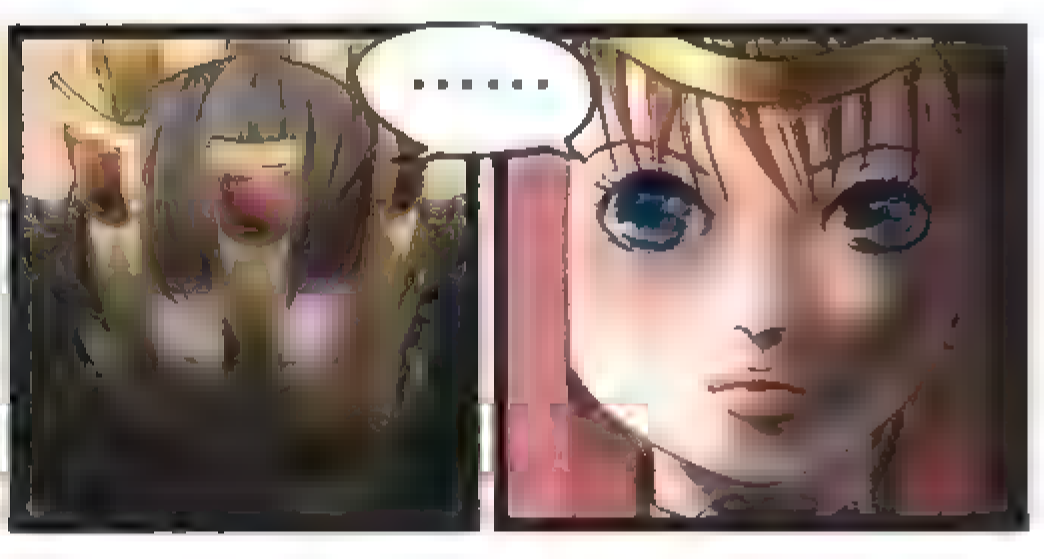




藍斯洛，
給我送客!!

OK





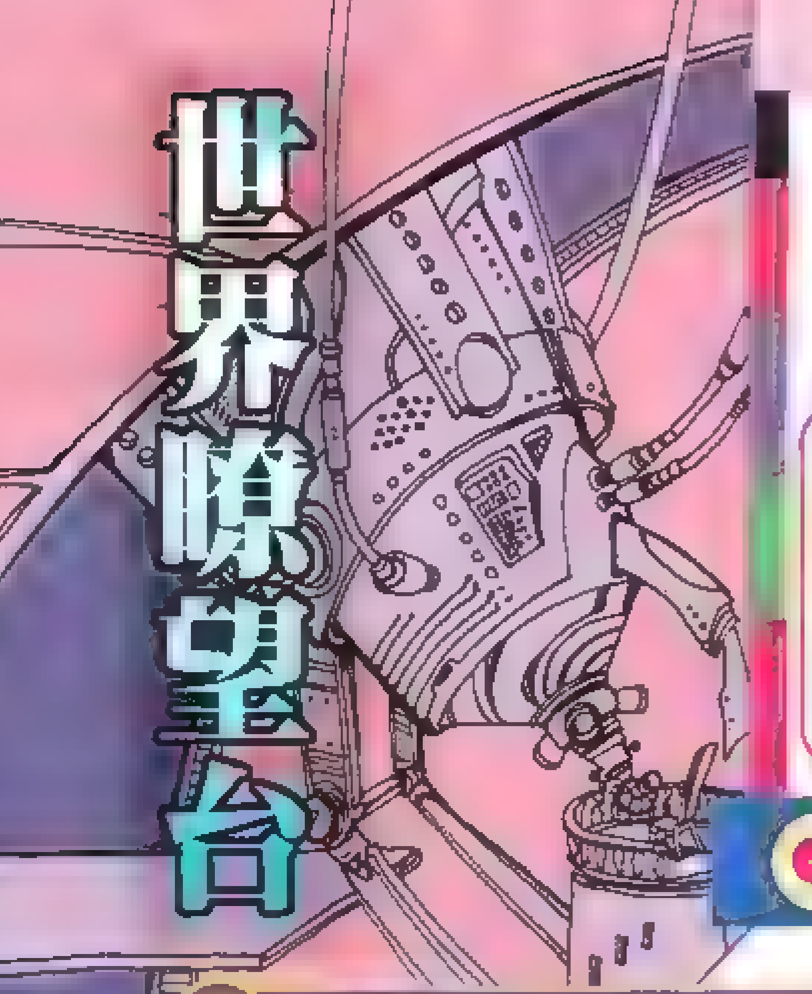





gamania



大富翁8美眉
RichMan & 8Girls
理財有方
善用機智與幽默 努力賺錢把美眉
十台 XBOX 大方送
京群超媒體股份有限公司
地址：台北縣中和市中正路868之3號14樓
TEL：02-8227-6969 FAX：02-8227-6069
請洽全省各大書局、便利商店、電腦門市、遊戲專賣店及各大連鎖電腦賣場強力販售中



世界瞭望台

Angelic Vale

呼呼，本單元好久沒有一般向的作品出現囉！其實並非本詩人不多做介紹，而是一般向作品本來就不多，若非只是改版移植、要不就是深度稍嫌不足。然而今天所介紹這部《Angelic Vale》，確實是此中上上之選，有興趣的玩家不妨好好地品味一番。

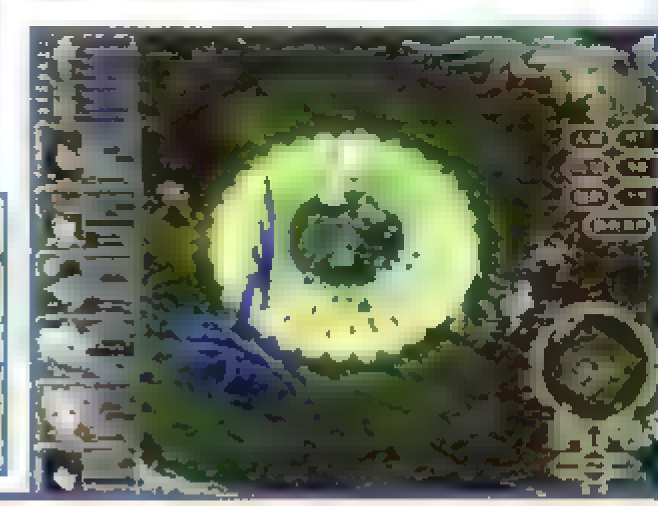
Chrome Six	●作業系統：J win98 Me 2000 XP ●價格：￥6800 ●區別：一般

http://www.cr6.jp/top_default.html

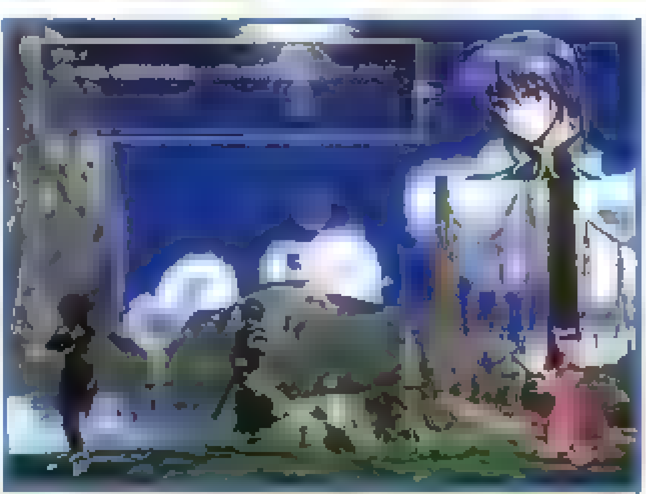
新手騎士的戀愛成長物語

故事的舞台，發生在十年前因為內亂而劃分成兩個自治區、至今傷痕仍未平復的小國——貝爾納王國。剛從士官學校畢業的新手騎士歐傑爾，與自幼一同長大的青梅竹馬菲歐雖然常惡口相向，但在菲歐的心底，實則是非常關心與愛慕歐傑爾。然而在這位菜鳥騎士剛報到不久，王國內卻發生了鄰國--傑雷尼亞共和國的叛將殺害了貝爾納國王的震驚事件，在王國內第一優秀騎士、同時也[redacted]爾的恩師－貝雷恩的指揮之下，歐傑爾被賦予保護公主艾莉莎的任務，然此刻的艾莉莎，卻為自己身在亂世中而仍享有的特權所苦惱。就在這麼一個失去領主的國家，滿佈著諸侯臣子的昆逆野心，[redacted]深信自己所堅持的道路，用手中長劍揮開眼前的鮮血與欲望，[redacted]歷史旋渦中的真正黑暗面——⋯









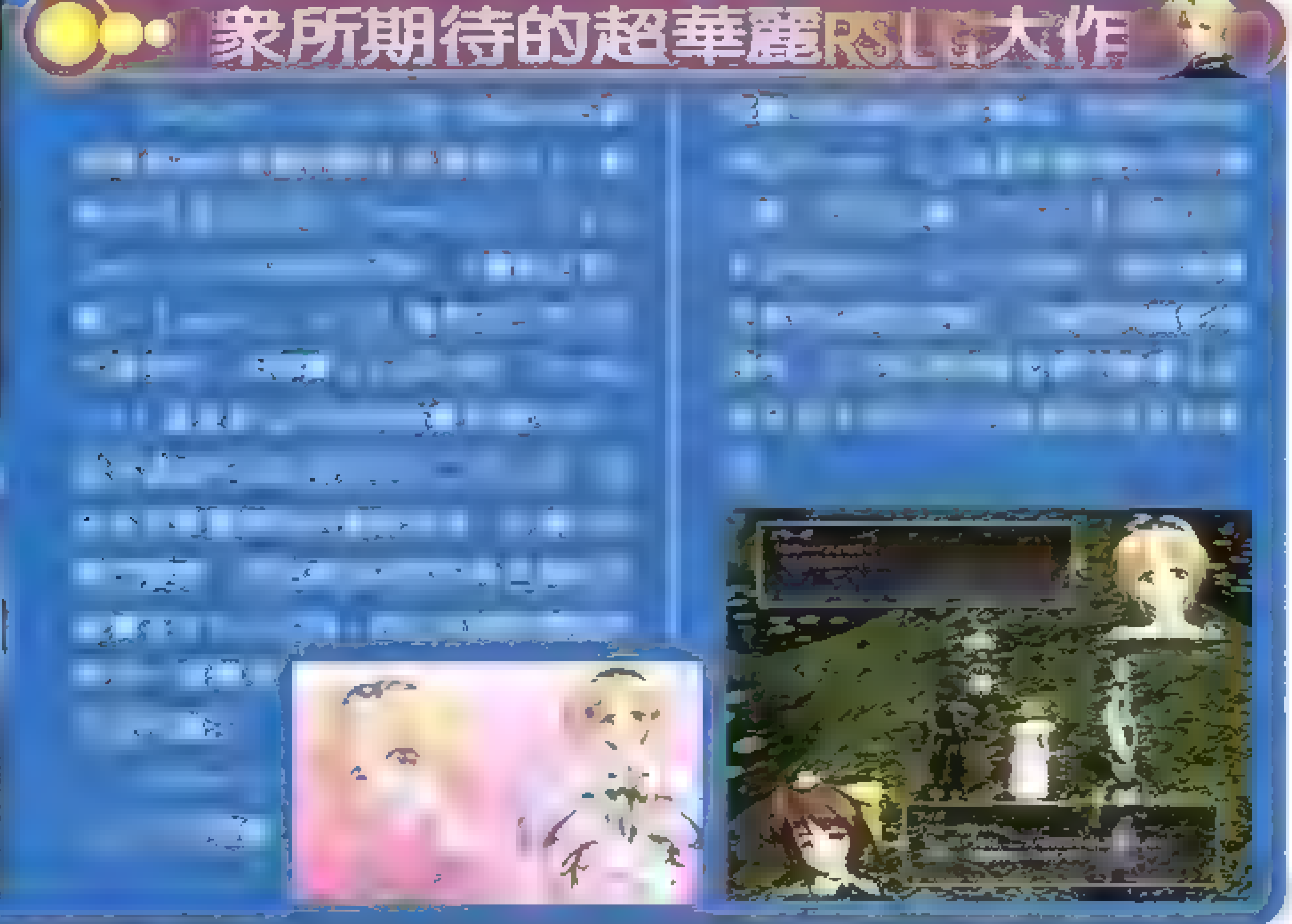


▲個人狀態屬性介面



▲魔法卷軸的購入

家所期待的超華麗RSLG大作



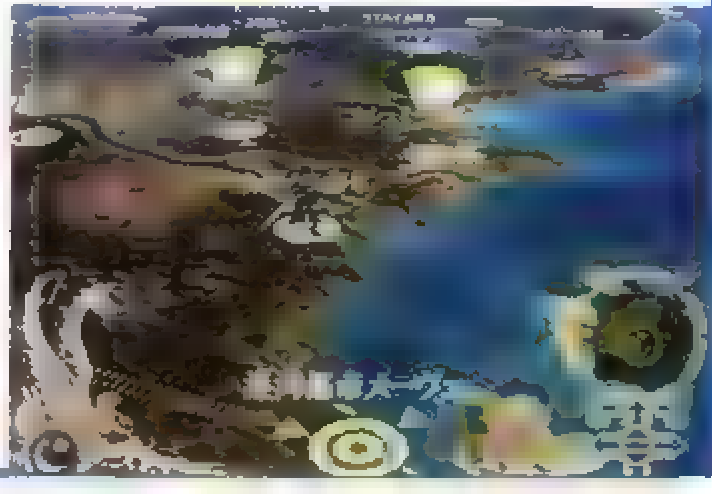
Angelic Vale

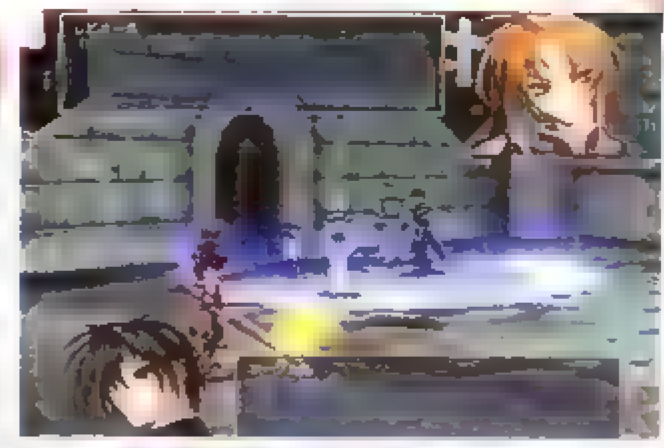
簡明卻又不失深度的策略性

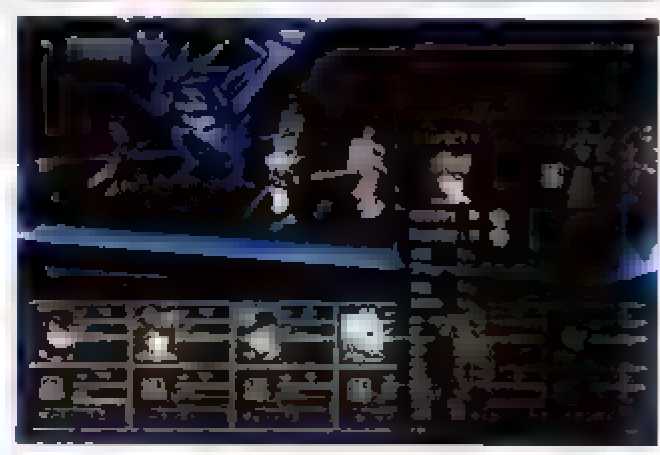
本作在玩法上的最大特色，就是能夠隨著劇情進行，在世界地圖的行動範圍之內，玩家能夠任意地控制遊戲的進度狀況。劇情主要都是在3D地圖上以即時事件型態進行，當然也包括了角色之間的精采語音對話。《Angelic Vale》裡主要的女主角共有四位，以不同女主角為中心展開各自的情節發展，隨著玩家對選擇肢的選擇變化，也將會影響到遊戲後半劇情的重大分歧。

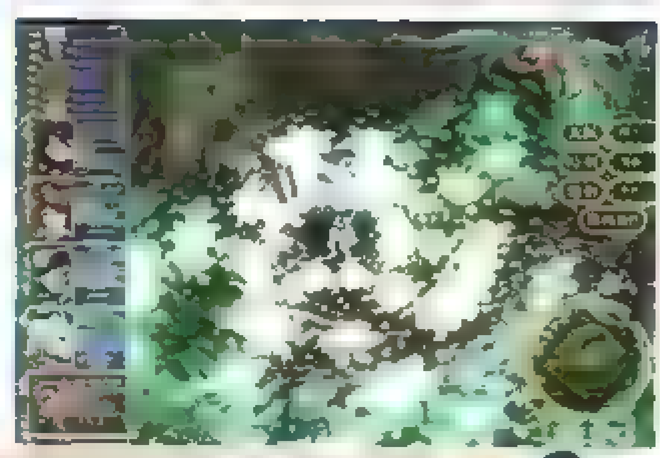
至於戰鬥方式，採用的仍是時下所流行的踩棋盤回合制，雖說上手極為容易，但缺乏變通與創意卻也是不爭的事實。好處是本作中也活用了3D引擎的特性，在地圖上所表現的天候、時刻乃至各角色的屬性與效果表現等等，皆有非常真實且華麗的演出表現。在難易度的控制上，本作很貼心地為戰略苦手的玩家設計了[illegible]階段的難易調整，所以應該還不致有因為玩不過，就乾脆將遊戲束之高閣的情況出現，此外，本作在遊戲中也特意安排了大量隱藏的事件與豐富的寶物，除了收集的樂趣之外，也大大地提高了遊戲本身的耐玩性。











集聲光極致於一身的藝術成就



Present for You

大家可千萬別誤會，本詩人絕對沒有物化女性的想法，但是劇情就真的是這樣安排，實在也莫可奈何。話說回來，本詩人的父母怎麼都沒幫俺準備禮物呢？回去再確認一下好了……

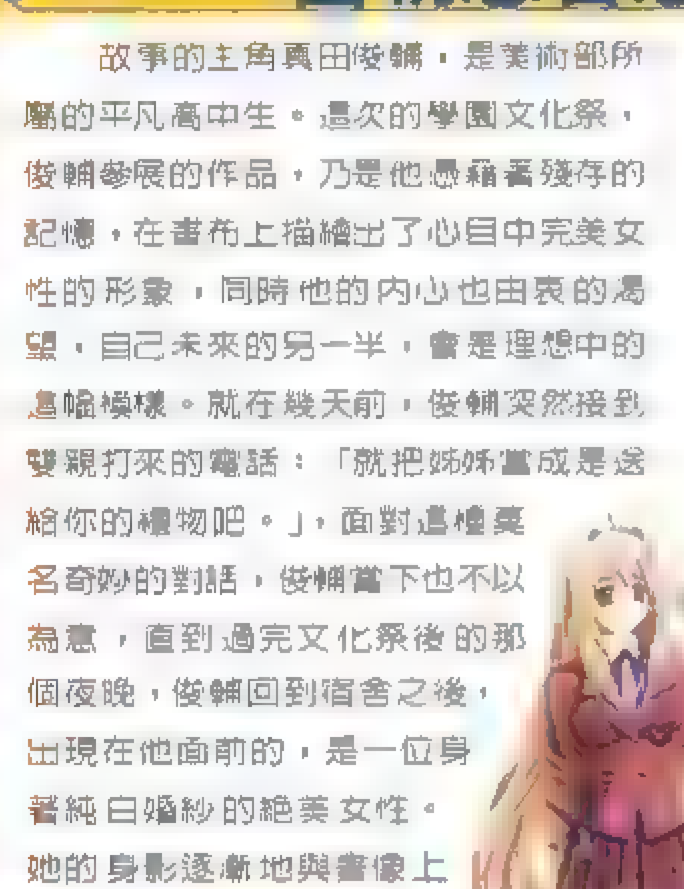


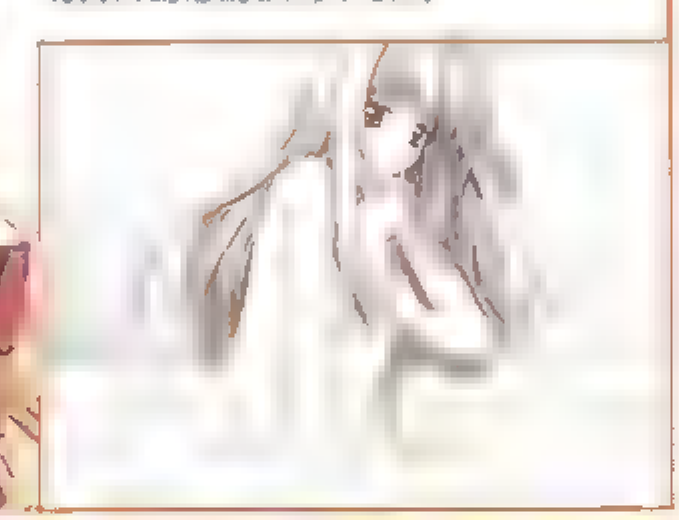
Nail ●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP ●價格：￥8800 ●區別：18禁

http://www.nail-project.com/

當朝思暮想化身真實

故事的主角真田俊輔，是美術部所屬的平凡高中生。這次的學園文化祭，俊輔參展的作品，乃是他憑藉著殘存的記憶，在畫布上描繪出了心目中完美女性的形象，同時他的內心也由衷的渴望，自己未來的另一半，會是理想中的這幅模樣。就在幾天前，俊輔突然接到雙親打來的電話：「就把姊姊當成是送給你的禮物吧。」，面對這種莫名奇妙的對話，俊輔當下也不以為意，直到過完文化祭後的那個夜晚，俊輔回到宿舍之後，出現在他面前的，是一位身著純白婚紗的絕美女性。她的身影逐漸地與畫像上的身影重疊，在迷惘中俊輔已分不清這是幻是真……原來這位女性名為立花千春，是他自幼的許婚對象，更巧的是，千春被安排到俊輔的班上擔任教育實習老師，於是這種白天是老師、晚上是新妻的難以想像生活，在現實與幻想的狹間中展開……













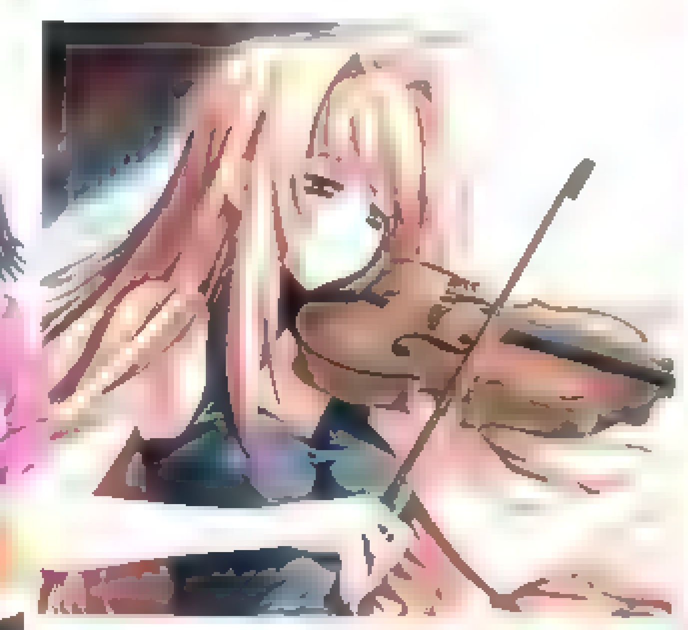
一次滿足您所有的妄想

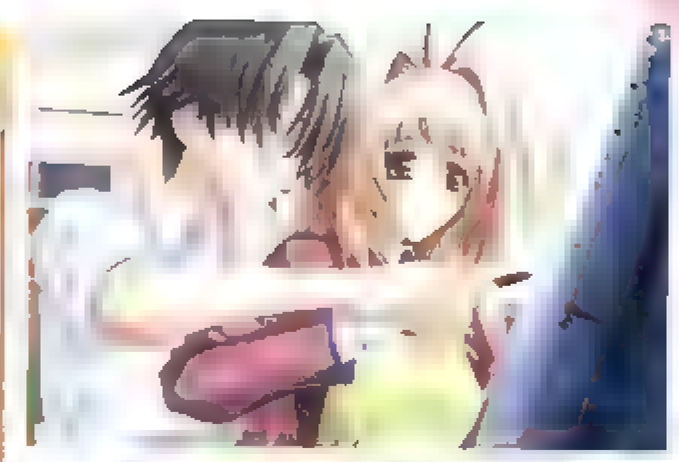


忽略人性的遊戲設計

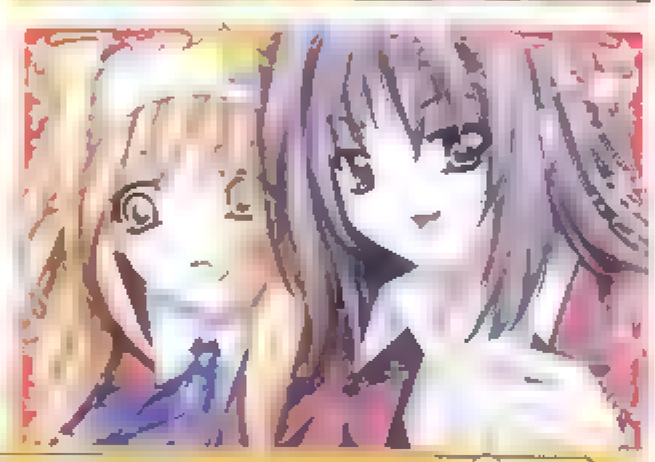
雖然在設定上相當吸引人，但在實際玩過之後，發現這部作品其實還有相當多的問題存在。首先，這部作品有著很長的開場，雖然長不見得是壞事，但乏味的內容真的讓本詩人看到打盹，後來乾脆拿膠帶貼在快轉鍵上……不當的戲分安排，造成整個遊戲進行的節奏有很大的問題。

其次，是程式的不穩定性。很別出心裁地，本作分成「正規版」與「泛用版」兩個執行檔，根據官方說法，「正規版」乃是使用Direct3D為基礎（所以必須有16MB以上的VRAM），而「泛用版」當然就是非D3D的一般傳統方式。這裡所指的不穩定，並非當機或是無法進行，而是在使用「正規」模式時，常會出現掉圖或破碎的情況，而改用「泛用」模式便一切沒問題，當真讓人搞不清「正規」的定義何在。再者，是這部作品的使用介面相當的不貼心，雖然可以手動設定的機能相當多，但缺乏一個完善精美的整體設計包裝，也讓這些功能都顯得枉然。









是禮物還是廢物？

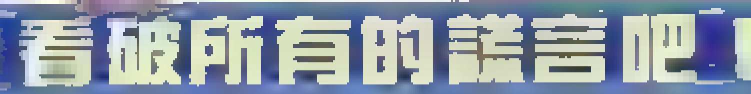


復仇的女神～Nemesis

喜歡推理類型的玩家真的有事做了，從收集證據到推理、詢問及判斷等循序漸進的遊戲歷程，徹底體驗新系統所帶來的新感受。笨手笨腳也沒關係，即使看不懂門道，也得要瞧瞧熱鬧。

ぱれっと
作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
價格：￥8800　區別：18禁

http://www.clearrave.co.jp/



看破所有的謊言吧！

西元2027年春天。此時因為醫學的發達，科學家開始直接研究遺傳因子，促成了人們與病痛完全絕緣的時代。至此全世界的醫療機構以網路相連結，並將所有的病歷資料作線上的統括管理，在這個看似完美的健康管理時代下，卻開始潛伏著新的陰影……。

故事主角南條信哉，是世界名醫南條剛三的獨生子，因為父親盛名的庇蔭，讓他得以在醫院裡無所是事的渡過每一天。直到有一天，信哉的從姊廣良瀨美夏突然被送來醫院的急診室，她原在私立南條學園擔任保健醫師，卻被捲入不明的事故而入院。不敢違背父親命令的信哉，代替美夏前去赴任學園的保健醫師，內心憤慨加上閒得發慌他，在整理桌面時偶然發現一張美夏與女學生過密的照片，但照片裡的保健室與現在相比，似乎又有些微妙的差異……此時信哉的嘴角浮現一絲笑意，並決心將此事件查探個水落石出……

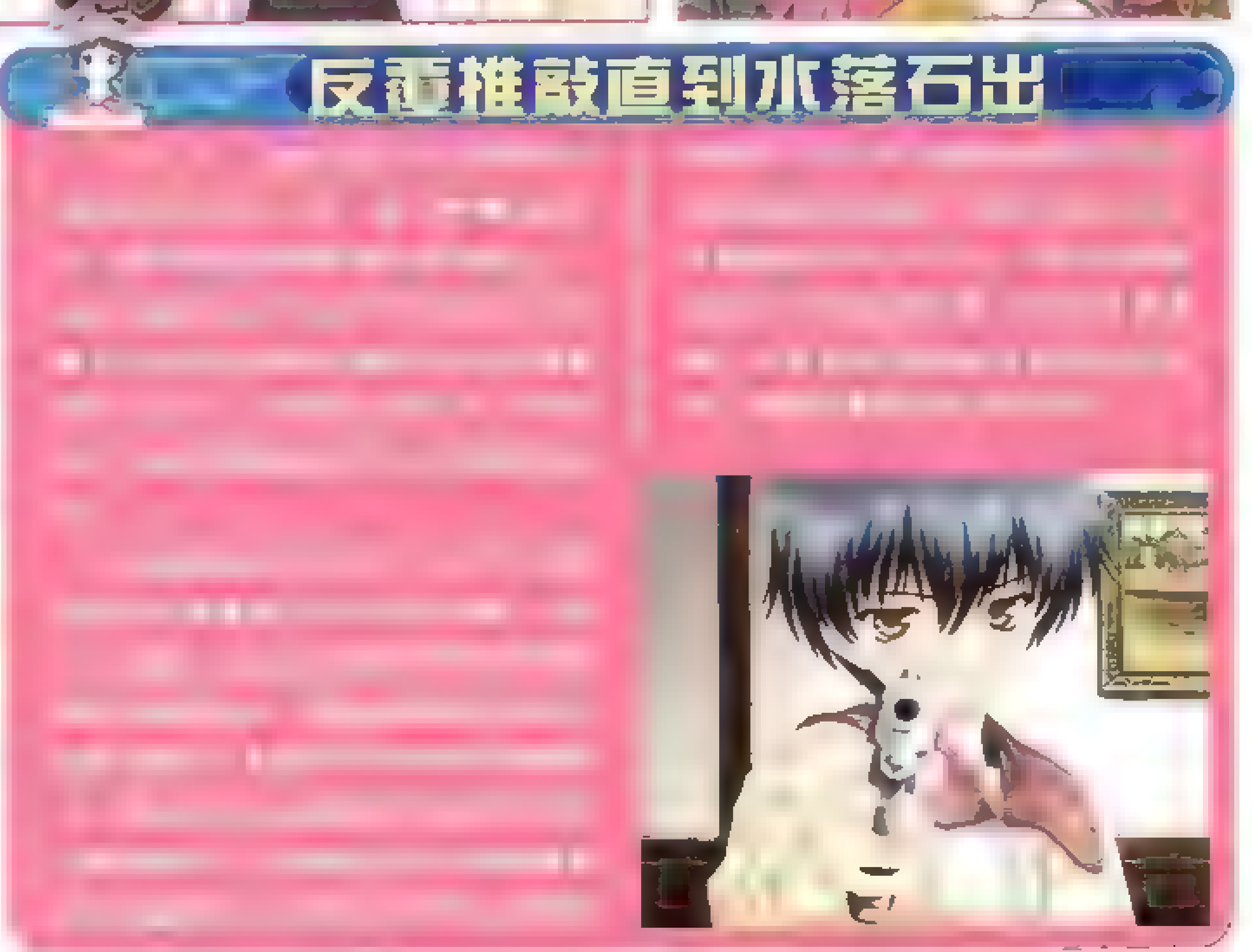








反覆推敲直到水落石出



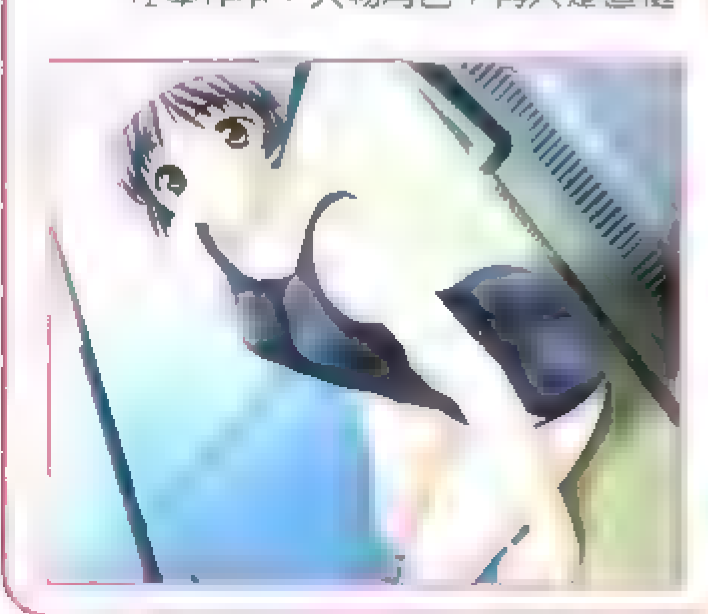
多姿多采的演出手法

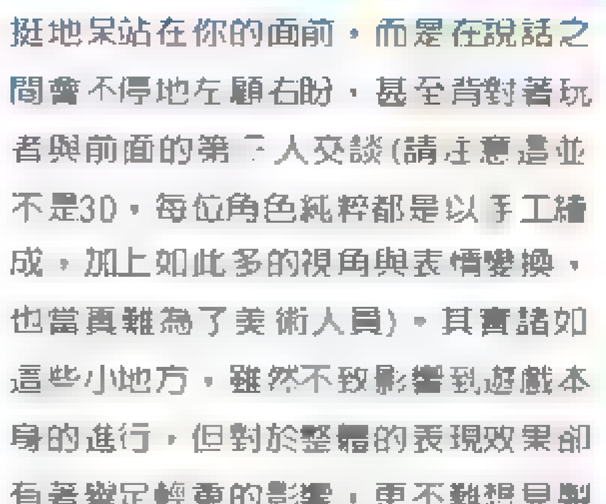
由於遊戲本身架構已經相當的複雜，為了不再增加玩者的負擔，本作在移動方式上也採用了最為便捷直覺的地圖點選模式，玩家必須在學園中重複往返移動，來逐步調查蒐證推進遊戲所需的相關線索。這部作品既然力求表現真實，自然在演出手法上也有一套屬於自己的遊戲規則，本詩人就以最簡單的方式來加以說明。

在本作中，人物角色不再只是直挺挺地呆站在你的面前，而是在說話之間會不停地左顧右盼，甚至背對著玩者與前面的第三人交談(請注意這並不是3D，每位角色純粹都是以手工繪成，加上如此多的視角與表情變換，也當真難為了美術人員)。其實諸如這些小地方，雖然不致影響到遊戲本身的進行，但對於整體的表現效果卻有著舉足輕重的影響，更不難想見製作小組在堅持品質之餘的用心。





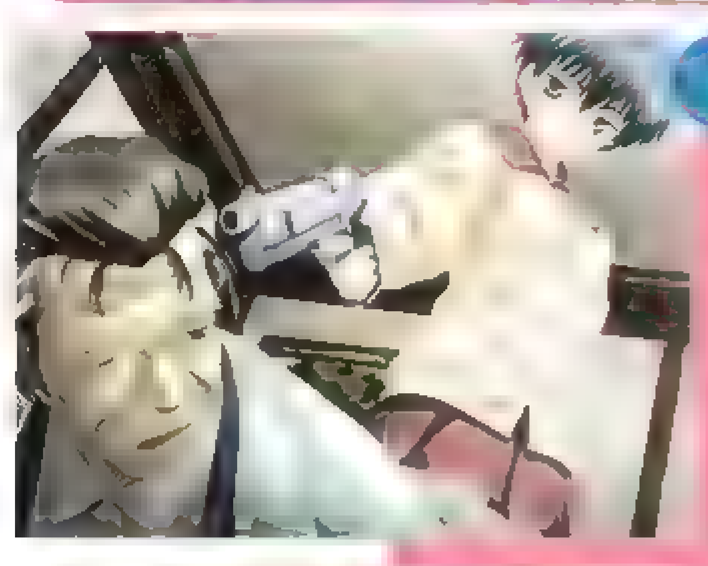


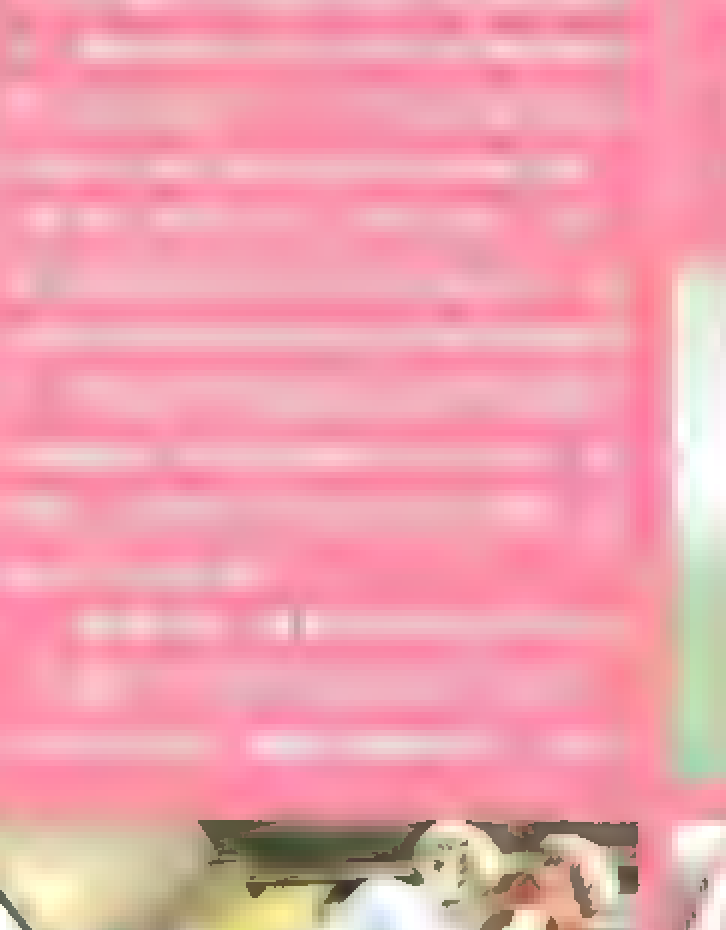




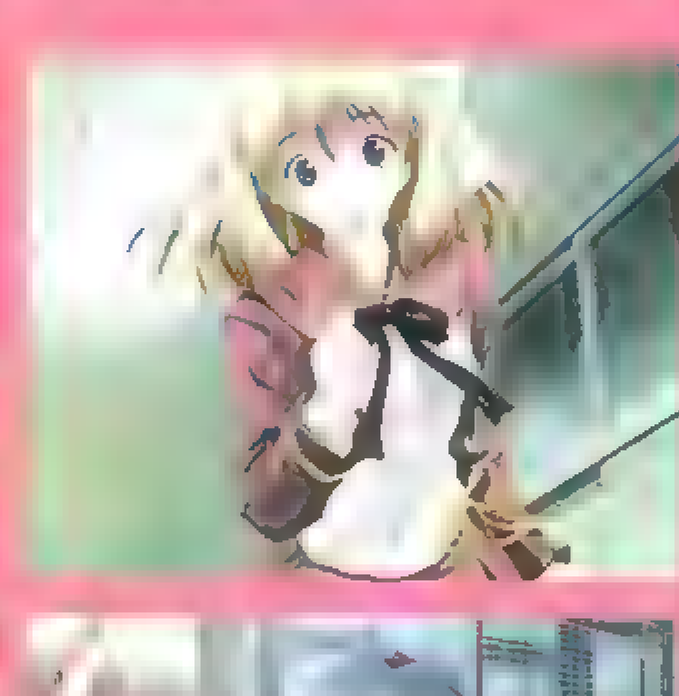


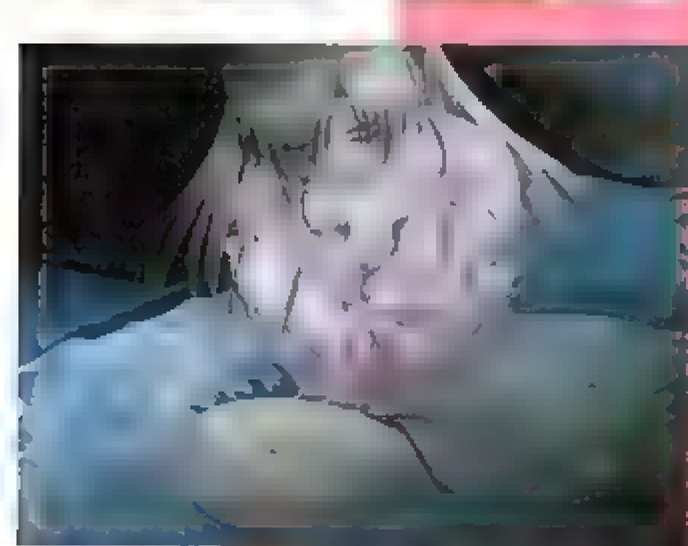
複雜結構中的簡單道理



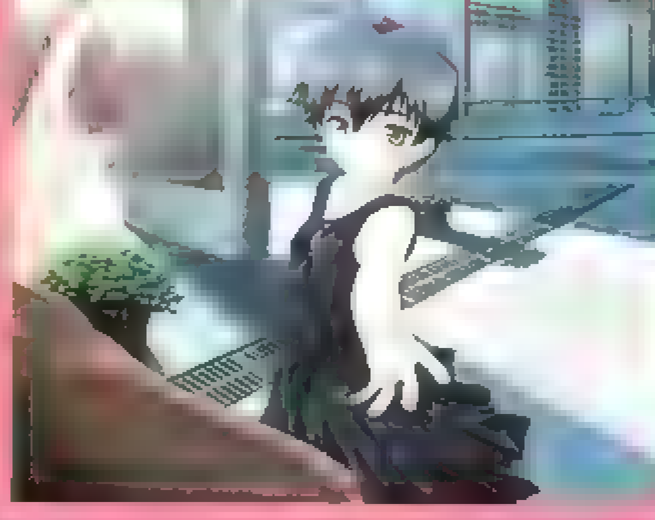


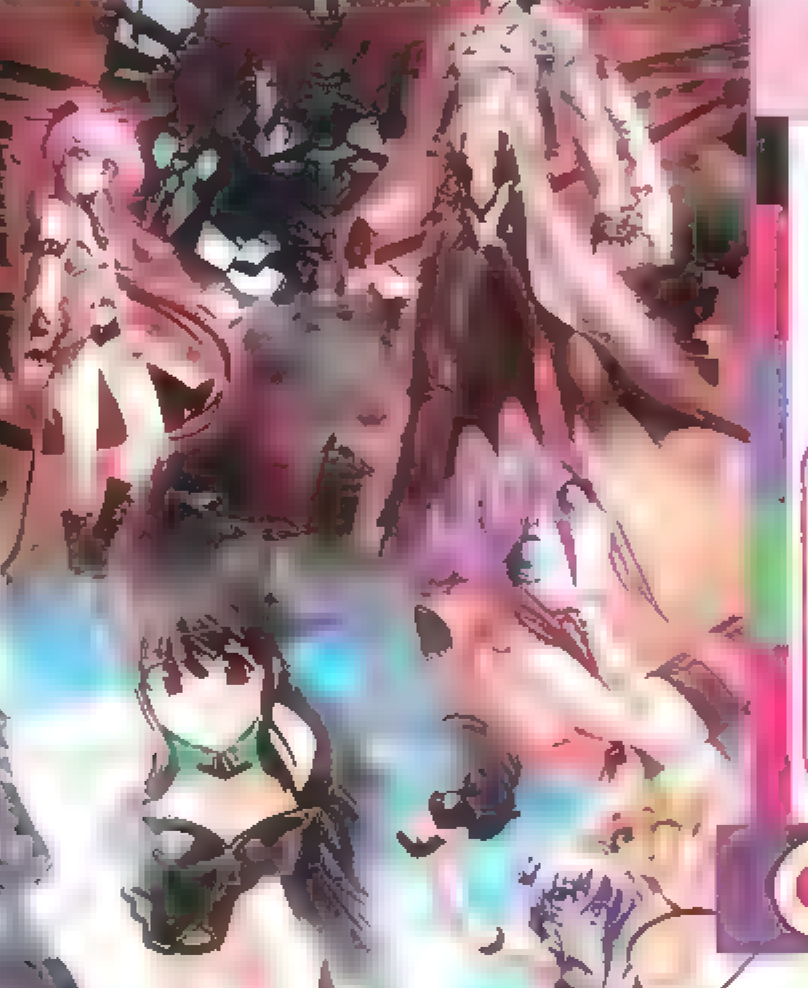






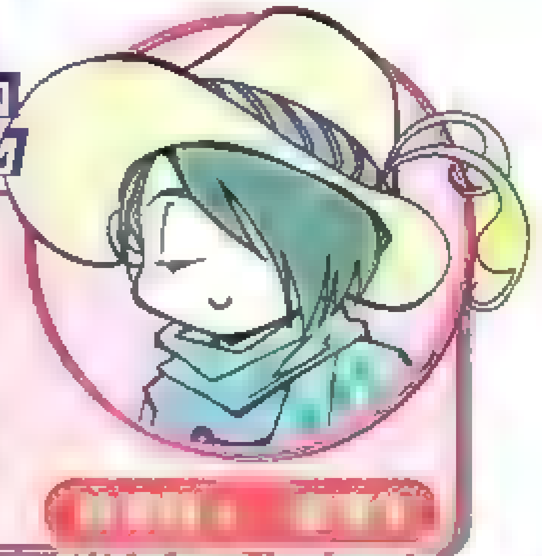






斬魔大聖
DEMONBANE

坦白說，本詩人也已經很久沒玩到過這麼”芭辣”的故事情節了。雖然水果可以幫助消化，但拿來當作正餐總是不太好。若撇開荒唐無稽的劇情不看，遊戲本身倒是還算得上精緻。



Nitroplus

●作業系統 J Win98 Me 2000 XP
●價格：￥8800 ●區別 18禁

http://www.nitroplus.co.jp/pc/

探尋史上最強的魔導書

在某個自然科學與鍊金術共存的年代，充滿著罪惡與繁榮的極端都市──阿卡姆市。住在這裡的三流偵探大十字九郎，某天事務所裏來到一位稀罕的貴客，此人便是這條街的實際支配者──霸道財閥的獨生愛女兼集團總帥霸道琉璃小姐。而琉璃小姐這次所要委託的事件內容，是要九郎助其尋找用以啓動超巨大機器人的史上最強魔導書──「亞爾・雅爾芙」。九郎當然知道這個任務的艱鉅程度，加上自己對於魔法的不了解，因此回絕了琉璃的請託。但是當九郎知道琉璃願意支付的巨大賞金之後，立場情況立刻為之改觀，九郎向琉璃誇下海口絕對將魔導書奉至她跟前。

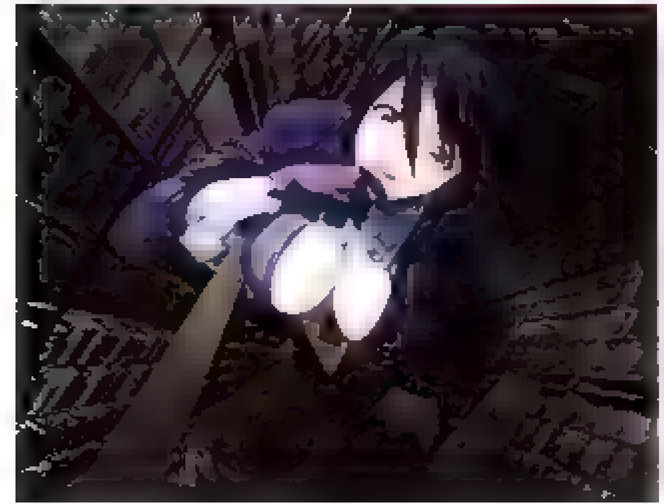
就在探索調查的途中，九郎不幸招惹了史上最惡的犯罪組織「黑色羅吉」，並在九死一生的情況下救出了謎般少女亞霧，但此刻的九郎並不知道，這部號稱魔術史上最強的禁書，竟然就是眼前這位嬌滴滴的少女……









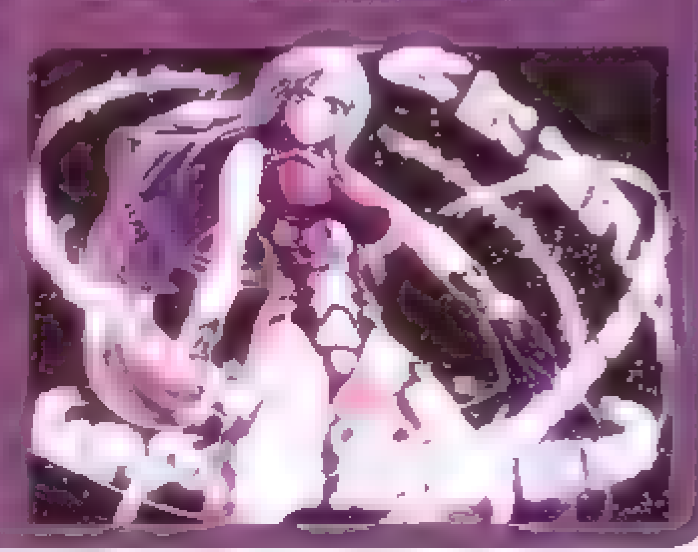


充滿躍動感的巨大機器人AVG

以《Phantom》、《[illegible] Vedogonia》、《鬼哭街》等作之[illegible]世界觀，擁有廣大狂熱支持者的Nitroplus公司，其追求原創與故事性的創作腳步一直未曾停下。在繼相當另類的前作《Hello,world》之後，如今[illegible]格，傾力創造於一身的超巨大機器人AVG──《斬魔大聖 DEMONBANE》。

然而在《斬魔大聖》上市之前，卻突然發生了一件相當有趣的事，那就是Nitroplus公司宣佈退出了軟倫（軟體倫理審查機構），雖然本作一樣維持在十八禁，但卻是由該公司負責自主審查。

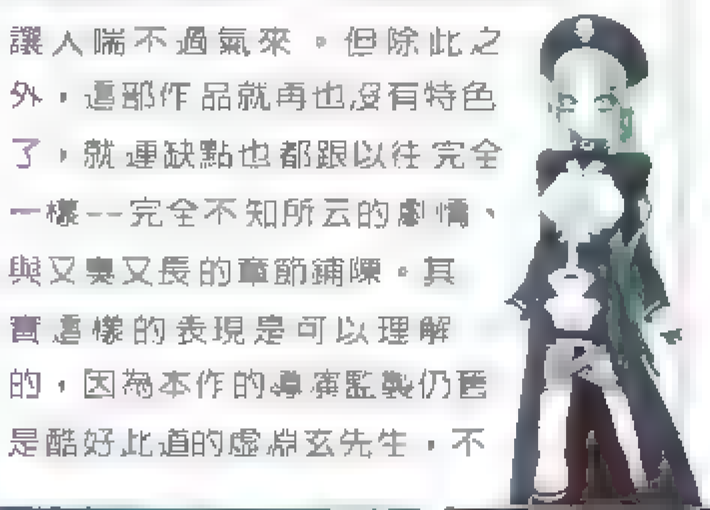
就如同大家所熟知，事先以3D技術建構出既冰冷又緻密的場景，再與2D圖像作完美的融合，這樣的表現手法向來是該公司的拿手好戲，這次的《斬魔大聖》則更是變本加厲，索性建造起超[illegible]成像技術力，讓它們再次躍然表現於螢幕上。所以就基本的表現方式而言，本作仍與前面幾作相去不遠。



一籮筐的垃圾劇情

進入遊戲中的第一印象，不外乎就是2D與3D巧妙地融合運用，而整部遊戲畫風異常的華麗、CG水準更是高得讓人喘不過氣來。但除此之外，這部作品就再也沒有特色了，就連缺點也都跟以往完全一樣--完全不知所云的劇情、與又臭又長的章節鋪陳。其實這樣的表現是可以理解的，因為本作的導演監製仍舊是酷好此道的虛淵玄先生，不同的只是這回的劇本，改由鋼屋ジン先生來執筆罷了。

事實上，Nitroplus公司即使已經Try了這麼久，《斬魔大聖》仍然是屬實驗性質相當濃厚的作品，在畫面表現之外，就感覺不到系統有任何新奇之處了。雖然這回在劇情上可以感受到某些惡搞的趣味，而不再只是一昧的假正經，但若連這種雞毛蒜皮都能算是進步，那這家公司的創作方向或許真的該重新檢討了。

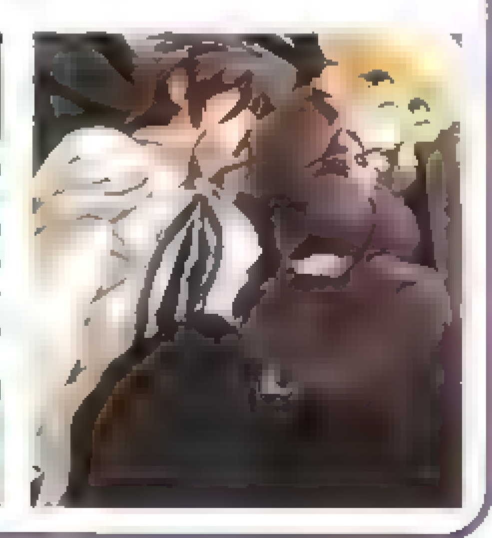




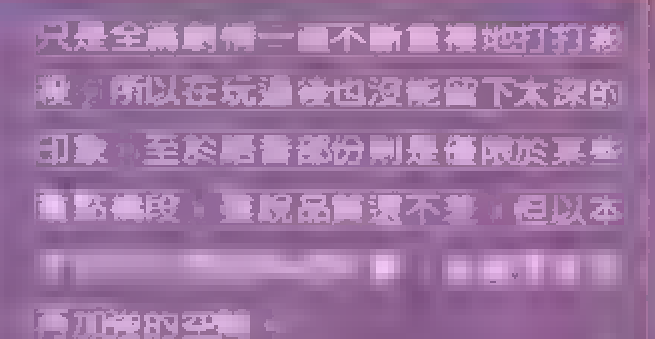












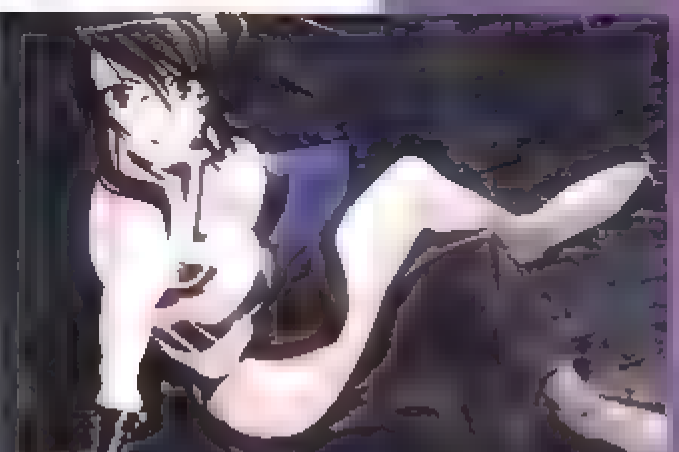


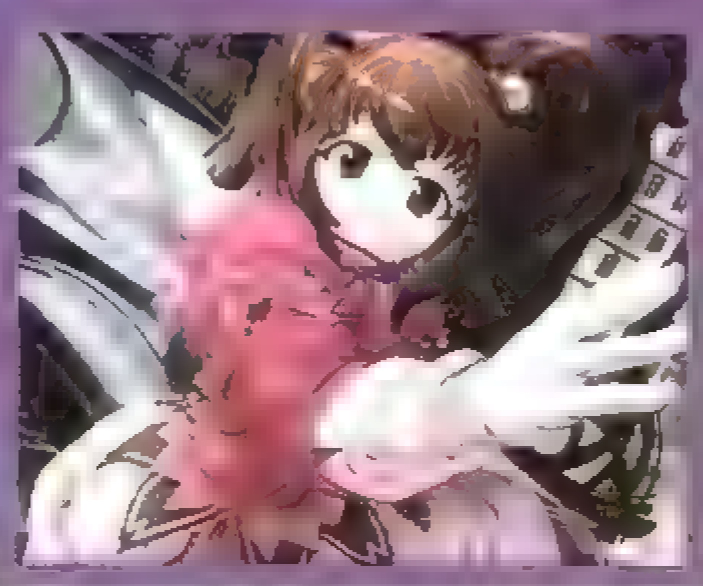
到底還能如此玩多久

《斬魔大聖》這部作品不僅僅只是畫形的品質出色，甚至在畫量上也是相當的驚人，這些驚人的美術成就，除了Nitroplus公司堅強的美術班底之外，在人物設定與原畫部份則是來自該公司殺手級的核心畫師—[illegible]先生的手筆，可以說是殺手級的人物呢？原來這部作品除了人物之外，就連所有的機械設定、機器人造型等都同樣出自[illegible]先生之手，如此能否万得長，[illegible]一次。

配樂上採用PCM音源，配合主要那種虛幻迷離的情境表現還算是過得去，只是全篇劇情一直不斷重複地打打殺殺，所以在玩過後也沒能留下太深的印象。至於語音部份則是僅限於某些重點橋段，雖說品質還不差，但以本[illegible]再加強的空間。

最後本詩人也不得不說，《斬魔大聖》其實算不上是款均衡的作品，儘管有著華麗誘人的畫面呈現，但畢竟輸在內容空洞，且遊戲性真的不如想像。當然囉，若你是憑著的[illegible]說，只消好好地享受聲光刺激的快感吧！

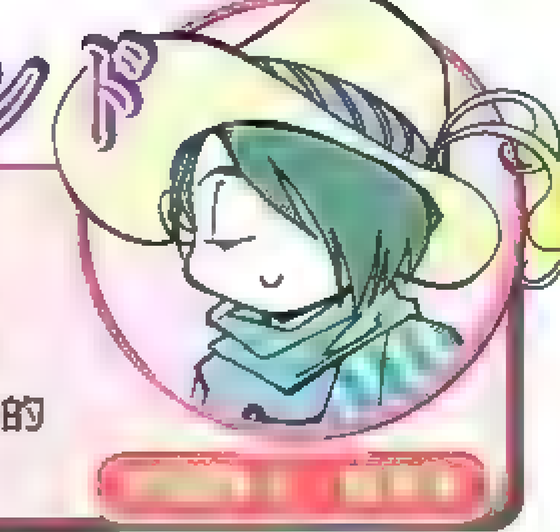








雨のち晴れのち こみっくアイランド



「眼睛看的像是漫畫，耳朵聽的像是動畫」官方這樣的形容詞對本作來說確實可說是相當的貼切。不過在本詩人看來，漫畫喫茶這個題材也算玩濫了，下次該換點新鮮的了吧？

Girls Software

作業系統　J Win98/Me 2000/XP
價格．¥8800　區別　18禁

http://www.girls-software.ne.jp/

平凡的角色 平凡的劇情

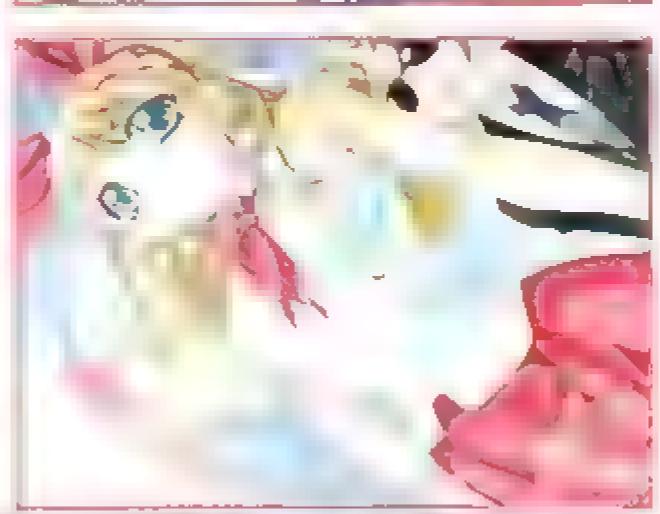
故事的主角佐倉薰介，在今春考上了理想中的大學，終於可以一償他一直想到都市生活的宿願。在新的土地、新的房間……一切都是新的環境裡，薰介在此展開了他的都會生活。但就在某天夜裡，薰介做了一個奇妙的夢，夢境中他迷失在一座陰暗的森林裡，正在為要往哪走感到彷惶的時候，遇見了一位不可思議的少女……。

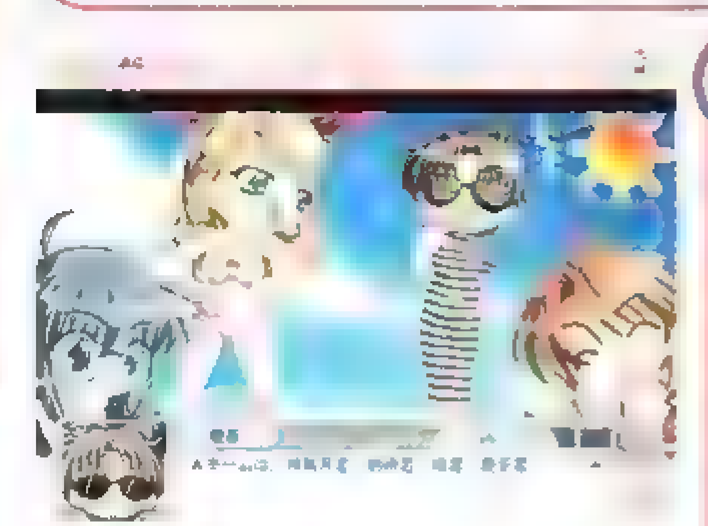
某天在課堂上，坐在旁邊的藤本誠二因為向薰介借用橡皮擦而相識，而誠二是個不分種類照單全收的漫畫狂，就在誠二的介紹帶領下，薰介開始接觸到這家名為「Comic Island」的制服漫畫喫茶店，並從此成為該店的常客。

在一個偶然的機會裡，薰介目擊了騷擾店員的惡劣男客，並以拿手的合氣道擊退了對方，巧的是為他所救的店員，竟是素久未曾謀面的兒時玩伴一乃瀨真名。薰介的義舉同時也獲得了店長的關注，於是邀請他前來這家店一同工讀，從此薰介展開了心跳加速的日常……









▲什麼！要我跟他一組！



▲好討厭的感覺喔～

久違的漫畫喫茶第二彈



不算成功的遊戲系統

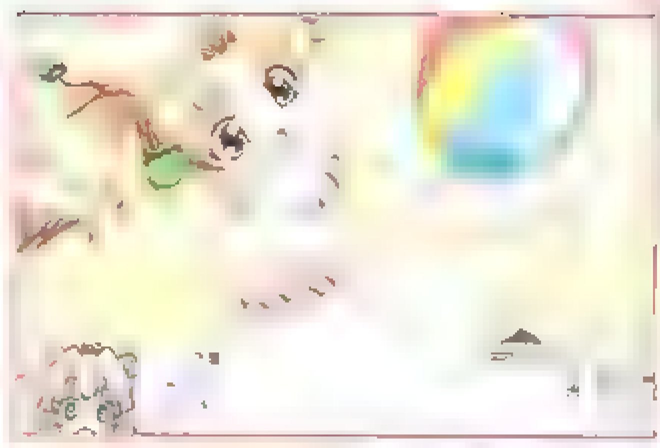
儘管宣傳詞說得如此完美，但事實上在把玩這個遊戲時，發現它還是有不少的問題存在。首先在劇情方面，由於是由多數的短篇串接而成，表面上看來雖然是生動而豐富，但事實上遊戲本身在攻略時卻是「一本道」的走法，換句話就是說一旦決定角色之後，就是一線到底的設計。其實也並非說這樣的設計有何不妥，真正讓人覺得困擾的，是在這許多獨立劇情之前，有一段不算短的共通路線，偏偏本作的快轉機能設計得並不理想，玩第一輪可能要三個鐘頭，但玩第二、三輪時，時間卻也省不到哪裡去，這對要完全攻略的人來說確實是個沉重的負擔。

再者是劇本中感情描述實在是不夠強烈，許多事件的觸發也頗為牽強，不免讓人有不夠真切與矯情做作的感覺。最後就如同預料之中的，這部作品中描述的不外乎是純純的愛情故事，並沒有太多的意外與驚喜，再加上許多不合理的情節，只怕很快就澆熄了玩家的期待熱情。





▲喵～好可愛的喵喵喔！







▲妳找人的方式也太奇特了吧……（淚）

▲這…我該幫哪一方加油才是……

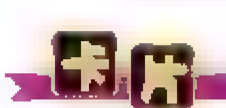
▲這麼大的冰吃得完嗎？

還好…總有些地方還不錯





仙境的物價一直以來都是不斷波動的，由於第一分流與第二分流的人數較多，兩者物價較為接近下表所示，而第三分流由於人數較少，相對地物價也較為便宜，一般來說約為第一、二分流物價的80%～90%，越便宜的東西價格則越為接近



帽子&頭盔類

[illegible]	[illegible]
土撥鼠卡	3萬～4萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	10萬～1[illegible]萬
[illegible]杜克卡	65萬～75萬
夢魘卡	9[illegible]萬～150萬
[illegible]卡	100萬～120萬
[illegible]卡	12[illegible]萬～3[illegible]萬

披肩類

[illegible]	[illegible]
愛斯特卡	2[illegible]萬～30萬
獸人腐屍卡	[illegible]0萬～80萬
[illegible]	[illegible]
傀儡娃娃卡	[illegible]萬～120萬
蛇女伊絲卡	100萬～120萬
[illegible]卡	100萬～150萬
南瓜先生卡	180萬～200萬
幽靈劍士卡	2[illegible]萬～2[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]卡	[illegible]萬～[illegible]萬

鎧類

[illegible]	[illegible]
大嘴鳥卡	[illegible]萬～1[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
搖滾蚱蜢卡	5000～1萬5
[illegible]狼卡	40萬～45萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
艾吉歐蜈蚣卡	40萬～50萬
卡那多斯卡	10萬～20萬
異變魚卡	75萬～100萬
泥人卡	20萬～50萬
闇神官卡	450萬～500萬
瑪克卡	130萬～150萬

配件類

[illegible]	[illegible]
螳螂卡	[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]卡	[illegible]萬～2[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]卡	[illegible]萬～55萬
鬼火卡	30萬～6[illegible]萬
人魚卡	[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]卡	10萬～20萬
[illegible]卡	[illegible]萬～9[illegible]萬
邪骸海盜卡	100萬～120萬
[illegible]卡	[illegible]萬～580萬
[illegible]卡	32[illegible]萬～34[illegible]萬
[illegible]	[illegible]

武器

單手劍

+8[illegible]彎刀	[illegible]萬～4萬
獸人刀	[illegible]0萬～12[illegible]萬

武器類

[illegible]	[illegible]
大嘴鳥蛋卡	8萬～15萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]卡	2[illegible]萬～3[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]卡	10萬～2[illegible]萬
[illegible]卡	[illegible]萬～[illegible]萬
漂浮蟲卡	15萬～17萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]卡	25萬～3[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]卡	15萬～25萬
[illegible]卡	3[illegible]萬～4[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
邪骸弓箭手卡	10萬～20萬
[illegible]卡	3[illegible]萬～5[illegible]萬
[illegible]卡	50萬～[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]卡	100萬～120萬
[illegible]	[illegible]
邪骸獸人卡	100萬～400萬
邪骸礦工卡	250萬～300萬
[illegible]	100萬～150萬
邪骸士兵卡	6[illegible]萬～680萬
巴風特卡	800萬～1000萬
死靈卡	800萬～1000萬

雙手劍

雙手巨劍 2洞	9萬～25萬
十字巨劍	10萬～20萬
+8亞爾特劍 3洞	280萬～330萬
+9亞爾特劍 3洞	600萬～650萬
名刀 不知火	40[illegible]萬～500[illegible]萬

杖

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
聖杖 英靈	2[illegible]萬～3[illegible]萬
巫杖 [illegible]	500萬～550萬
骷髏魔杖	[illegible]50萬～6[illegible]0萬

靴類

[illegible]	[illegible]
瑪勒盜蟲卡	55萬～60萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	250萬～300萬
[illegible]卡	145萬～220萬
鬼女卡	155萬～159萬
月夜貓卡	100萬～150萬

盾類

[illegible]卡	3萬～[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]卡	12萬～1[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
殭屍卡	30萬～40萬
大腳熊卡	20萬～60萬
獸人戰士卡	20萬～[illegible]0萬
黃金蟲卡	100萬～150萬
[illegible]卡	[illegible]0萬～250萬



短劍

長柄短劍（3洞）	10萬～1[illegible]萬
[illegible]短劍（[illegible]洞）	3[illegible]萬～35萬
[illegible]短劍（[illegible]洞）	[illegible]00萬～400萬

弓箭

[illegible]十字弓	3[illegible]萬～3[illegible]萬
[illegible]靈箭矢	1000～2000
風靈箭矢	1000～2000
地靈箭矢	1000～2000
鋼鐵箭矢	1000～2000



拳刃

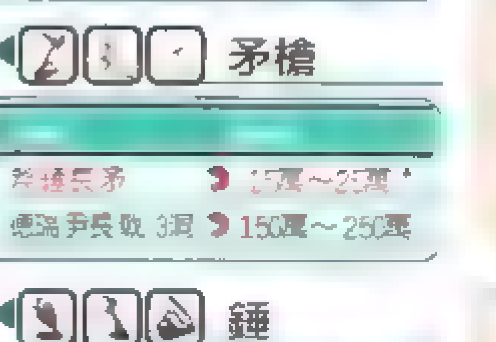
拳刃（3洞）	3萬～5萬
卡塔勒拳刃（2洞）	7萬～15萬
[illegible]	4[illegible]萬～45萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]拳刃	[illegible]50萬～200萬





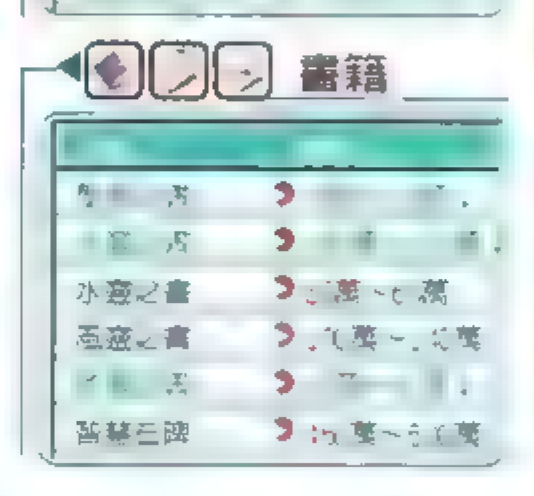
斧

[illegible]斧	[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]鋼斧	35萬～4[illegible]萬
雙手斧	4[illegible]萬～[illegible]萬


矛槍

[illegible]	[illegible]萬～25萬
[illegible]長戟（3洞）	150萬～250萬



錘

[illegible]之錘	3萬～4萬5
[illegible]（[illegible]洞）	18萬～20萬



書籍

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
水靈之書	[illegible]萬～[illegible]萬
風靈之書	[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
智慧三[illegible]	[illegible]萬～[illegible]萬

防具



鎧

[illegible]	3萬5～4萬5
[illegible]	15萬～20萬
鋼鐵[illegible]子甲	19萬～21萬
[illegible]	65萬～80萬
緊身便衣（1洞）	90萬～100萬
毛皮大衣	100萬～120萬



披肩

[illegible]	[illegible]
[illegible]	15萬～[illegible]萬
[illegible]	[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]	6[illegible]萬～[illegible]萬

靴

[illegible]	[illegible]
[illegible]長靴（1洞）	5萬～17萬
[illegible]	8萬～2[illegible]萬
[illegible]鞋	400萬～450萬



盾

鐵盾（1洞）	3萬～8萬5
鏡盾	3萬～4萬5
鋼盾	4萬～5萬



配件

防禦手套（1洞）	3[illegible]萬～50萬
[illegible]項鍊	10萬～14萬5
[illegible]（1洞）	13[illegible]萬～18[illegible]萬
智慧手套	150萬～200萬
[illegible]（1洞）	[illegible]萬～200[illegible]萬
智力耳環（1洞）	2500萬～3000萬

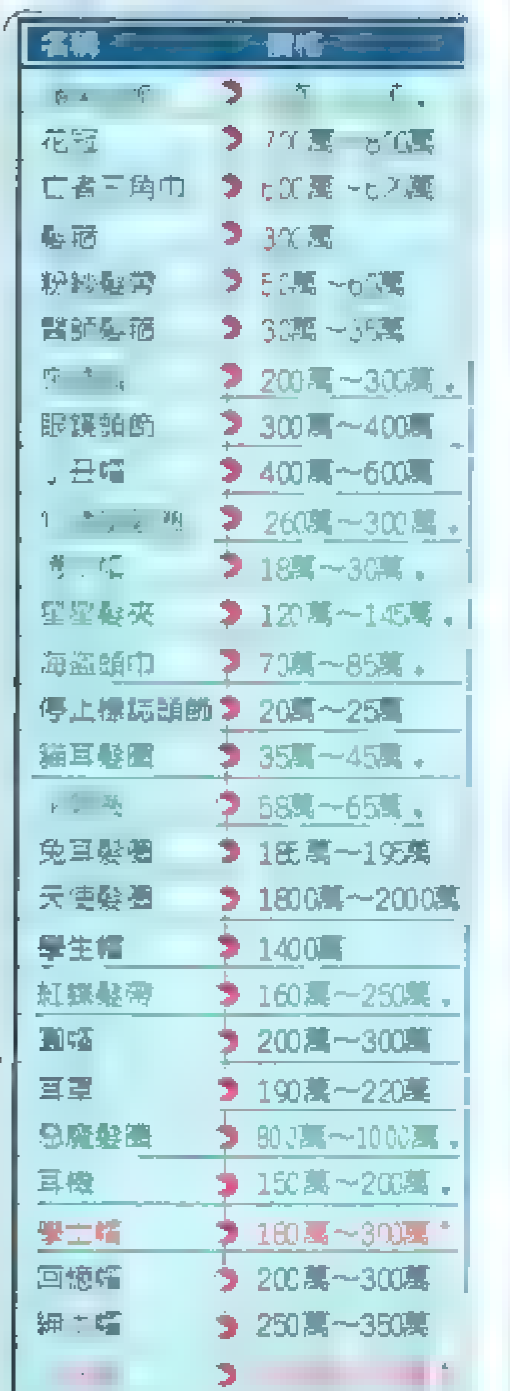
道具



道具

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]00～800[illegible]
[illegible]	26萬～28萬
[illegible]	[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

頭飾

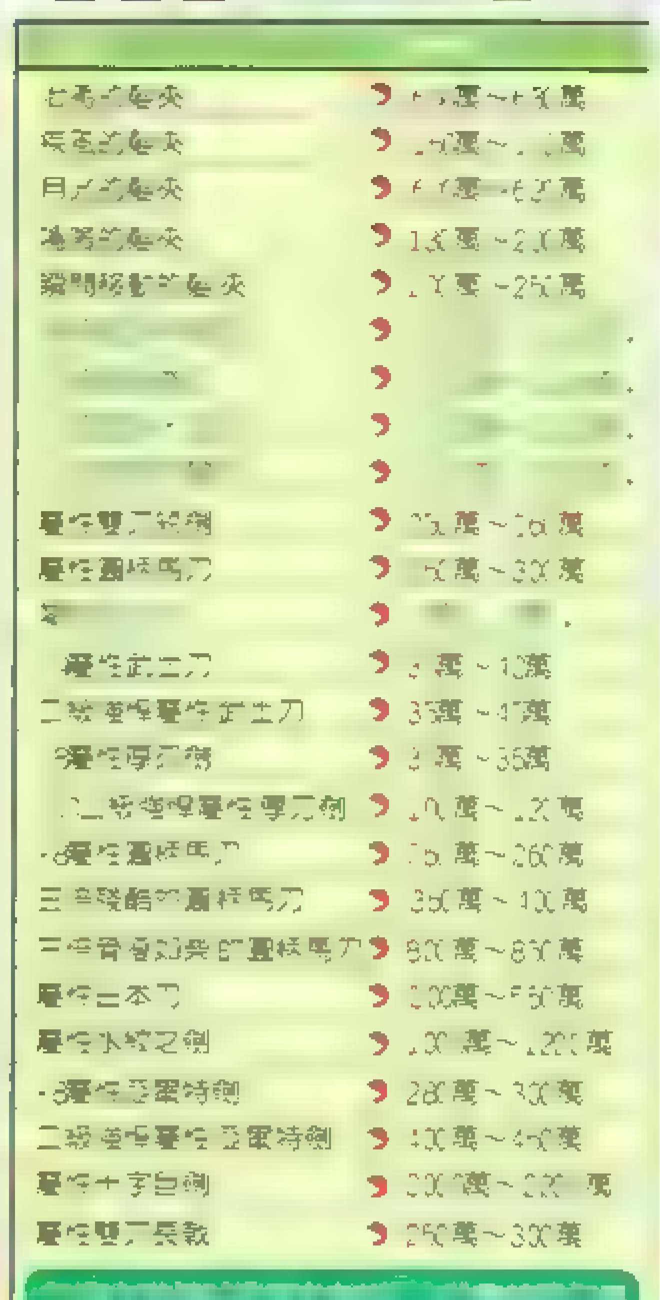
頭飾

名稱	價格
[illegible]	[illegible]
花冠	7[illegible]萬～8[illegible]萬
[illegible]三角巾	[illegible]00萬～[illegible]萬
髮箍	3[illegible]萬
粉紅髮帶	5[illegible]萬～[illegible]萬
醫師髮箍	3[illegible]萬～35萬
[illegible]	200萬～300萬
眼鏡頭飾	300萬～400萬
[illegible]帽	400萬～600萬
[illegible]	260萬～300萬
[illegible]	18萬～30萬
星星髮夾	120萬～145萬
海盜頭巾	70萬～85萬
傳上標誌頭飾	20萬～25萬
貓耳髮圈	35萬～45萬
[illegible]	58萬～65萬
兔耳髮圈	185萬～195萬
天使髮圈	1800萬～2000萬
學生帽	1400萬
紅蝶髮帶	160萬～250萬
[illegible]帽	200萬～300萬
耳罩	190萬～220萬
惡魔髮圈	800萬～1000萬
耳機	150萬～200萬
學[illegible]帽	180萬～300萬
回憶帽	200萬～300萬
[illegible]帽	250萬～350萬
[illegible]	[illegible]
后冠	900萬～1000萬

頭飾

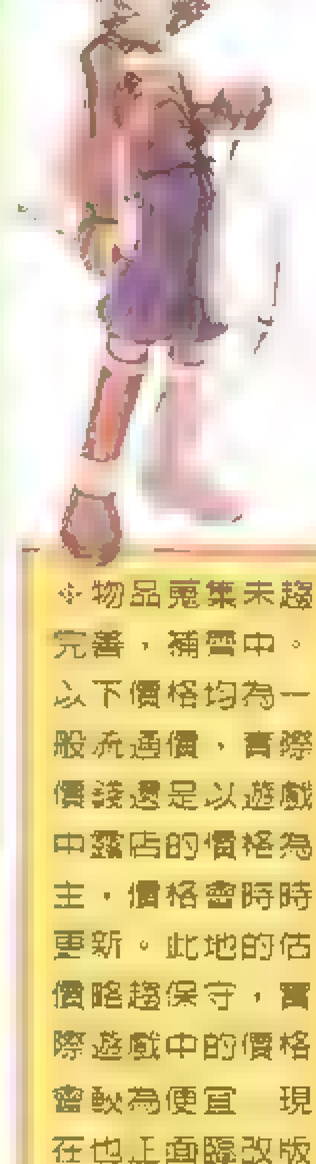
名稱	價格
皇冠	900萬～1000萬
[illegible]帽	3[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]毛帽	2[illegible]萬～3[illegible]萬
[illegible]冠冕	5000萬～1.5億
魔法帽	400萬～600萬
海盜船長帽	1800萬～2000萬
黃金帽	200萬～300萬
山羊頭盔	5000萬～1.5億
[illegible]之帽	50萬～60萬
[illegible]帽	5[illegible]萬～6[illegible]萬
尖角髮圈	600萬～800萬
骨製頭盔	3000萬～4000萬
[illegible]	200萬～[illegible]
妖精頭飾	1700萬～2000萬
望遠鏡	250萬～320萬
大[illegible]眼鏡	[illegible]萬～[illegible]萬
防毒面具	[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]面具	[illegible]萬～[illegible]萬
盜人面具	50萬～70萬
[illegible]頭飾	40萬～50萬
舞會面具	50萬～52萬
[illegible]面具	[illegible]萬～[illegible]萬
煙斗	700萬～800萬
花葉	180萬～200萬
草葉	180萬～200萬
金屬口罩	145萬～150萬

插卡&製作屬性



裝備

[illegible]髮夾	[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]髮夾	[illegible]萬～[illegible]萬
月[illegible]髮夾	[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]髮夾	1[illegible]萬～2[illegible]萬
[illegible]髮夾	[illegible]萬～25[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
屬性雙刀[illegible]劍	[illegible]萬～[illegible]萬
屬性[illegible]馬刀	[illegible]萬～30[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
屬性武士刀	[illegible]萬～10萬
二級[illegible]屬性武士刀	35萬～4[illegible]萬
[illegible]屬性[illegible]劍	3[illegible]萬～35萬
[illegible]二級[illegible]屬性[illegible]劍	[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]屬性[illegible]馬刀	[illegible]萬～260萬
三[illegible]馬刀	350萬～[illegible]萬
[illegible]馬刀	[illegible]萬～[illegible]萬
屬性[illegible]刀	[illegible]萬～[illegible]萬
屬性[illegible]之劍	[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]屬性[illegible]劍	280萬～300萬
二級[illegible]屬性[illegible]劍	[illegible]萬～450萬
屬性十字[illegible]劍	[illegible]萬～[illegible]萬
屬性雙[illegible]長戟	250萬～300萬



※物品蒐集未趨完善，補齊中。以下價格均為一般流通價，實際價錢還是以遊戲中露店的價格為主，價格會時時更新。此地的估價略趨保守，實際遊戲中的價格會較為便宜。現在也正面臨改版期間，物價的波動也會隨著各種消息而變動，請多注意。

仙境改版報導

※部分資料刊載於附贈之仙境地圖背面，請參照



眾所期待的《仙境傳說》新資料片預計在6月1號正式開站改版(5月28號開始販售《仙境傳說：夢幻之島》夏戀開卡包，每包39元，內附資料片一片、使用說明以及100點的開卡帳號)，相信每一位玩家都在期待此次的更新內容，想要知道最詳盡的改版內容，那可千萬不要錯過本期的報導喔！

充滿異國風情的Comodo島

改版最重要的就是新增加的地圖，此次新增加的區域位於目前整個地圖的西南方，也就是原本的沙漠世界和夢羅克城的西方，除了新城市之外還可以看到一座新的遺跡。

夢羅克的東南方有一座早已存在的遺跡，位於之前通稱為蚯蚓農的地圖，可讓盜賊轉職為刺客的NPC就位在遺跡深處。新增的遺跡地圖位在夢城的西南方，最醒目的是兩座壯觀的聯外橋樑，高高聳立於黃土山間的水面上，昭示著此地曾有的繁華景象。這片新區域存在著大部分的新怪物，想看看拿著弓箭的犬妖、蝙蝠等怪物都必須到這個地方。

除了這個古代遺跡之外，最重要的當然就是新都市--Comodo，舞孃的轉職之都。此地的場景有許多從前沒有看過的元素，例如帆船、賭桌的佈置，會讓人聯想起熱帶的島嶼度假村。由於它建築於地底下，所以照明的火炬鎮日熊熊燃燒，光與影不停的跳躍，是一個長年燈火通明的不夜城。至於會不會有什麼新的設施，這就有待玩家們屆時進入城市中好好的探索一番吧！





Comodo城全貌，可以看出它位於洞穴中，黑暗中明暗閃爍的是照明用的火把

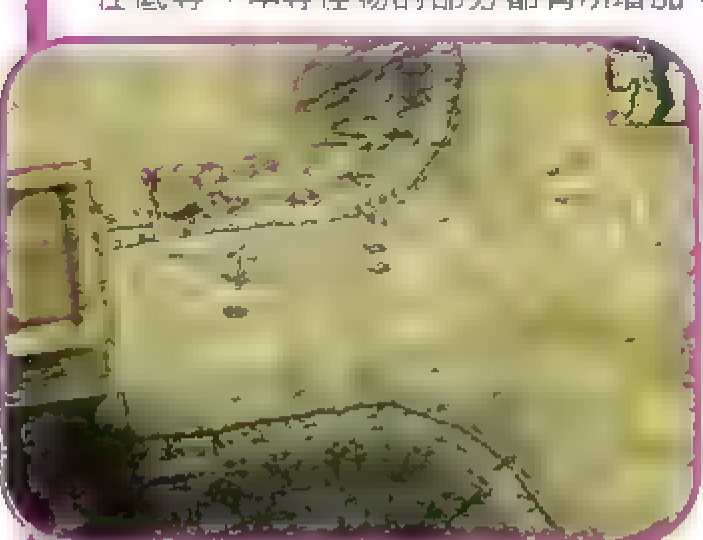


具有歡樂節慶氣氛的Comodo隨時都像在舉辦嘉年華會一般

期待中的新怪物



玩家們最期待、每次改版總少不了的部分，就是新出現的怪物。隨著遊戲上市的時間越久，高等級的玩家越來越多，當然新版怪物的能力與等級也就越來越高。新怪中，等級最高的是與深淵騎士同樣80級的黑暗之王，擁有超乎想像的血量，想來一定要靠團隊合作才能打敗它。不過為了讓所有的玩家都能享受打新怪的樂趣，在低等、中等怪物的部分都有所增加，例如可愛的海星、螃蟹都是低等怪，等級較低的玩家也可以到新區域打打這些新怪物喔！



※怪物資料請參照地圖背面

針對職業特性 增加的新技能



仔細研究的話可以發現，盜賊和商人增加的技能最多，猜想應該是這兩種職業在打怪時可以使用的技能較少，為了讓所有的職業都能愉快地升級，所以增加了較多的攻擊技能，讓大家更能享受升級的樂趣。另外，對於只有防禦和輔助技能的服事額外增加了一種攻擊技能，對於只有攻擊技能的法師，多了一種防禦的技能，每種職業都依照特性增加了某種技能，不過這些技能可不是平白多出來的喔！玩家們必須要完成收集物品的任務要求才能獲得，無論你是否已經JOBs 0，都一定可以習得新職業技能，真是讓人迫不及待的想試試看新技能的威力！

※新增技能資料請參照地圖背面

新增技能狀態圖示

為了讓各種技能停留情形更為明顯，在畫面的右方將會出現各種非正常狀態小圖示，也就是把目前存在於角色身上的法術作用以該技能小圖表示，這樣非正常狀態的顯示就非常明顯，如此就能視情況考慮是否再次施用該技能了！



打怪時螢幕右方會出現技能小標示

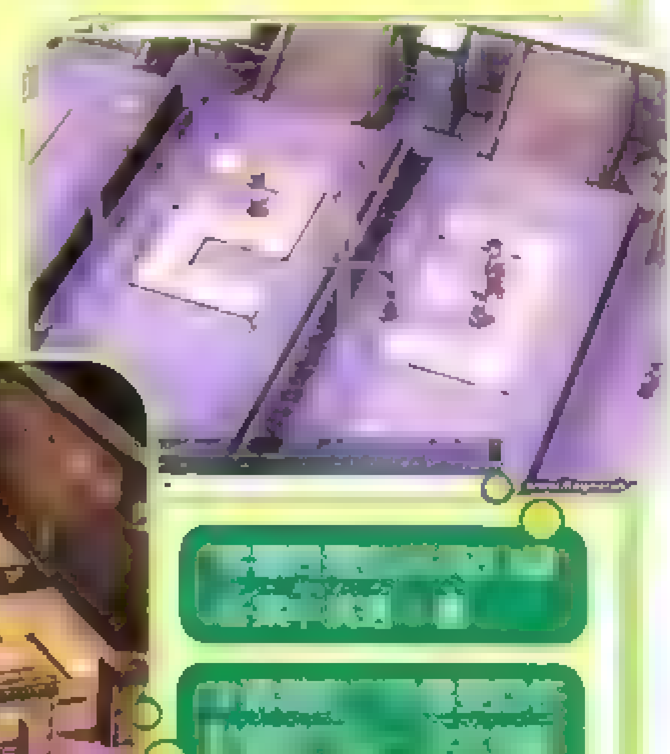


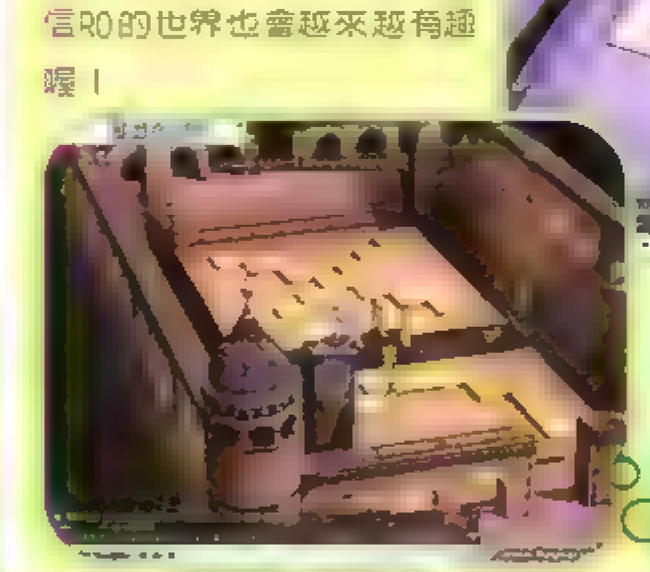
頭戴卡浩的角色的至真是讓人羨慕阿！

新增活動場地--猜謎室

猜謎室是新開放的官方活動室，是讓官方可以在舉辦特別活動時使用。這共有兩種遊戲方式，一種是OX猜謎室，只需要回答問題的對錯；另一種是客觀問題室，必須選擇1、2、3、4回答，答對進入前 強的人就可進入決勝戰室，以決定最後的贏家。

猜謎室分為待機室1間、OX猜謎室5間、客觀問題室5間、中間待機室1間、敗者復活室1間、決勝戰室1間共14間房間，這樣就會有一個官方的專用場地舉辦各種活動，相信RO的世界也會越來越有趣喔！







新增加的各種道具

目前官方已經釋出部分道具的資料，分別是打怪時的掉落物、道具店新增的販賣物品及新種類箭矢，在玩家們最想知道的稀世武器、道具類的部分則仍然有待玩家們親身證實。不過，在道具內有一樣十分有趣的物品--「神奇皮革袋子」，據稱可以放置無限量的物品，這樣物品是否可以解決倉庫爆滿的問題，是一件非常值得期待的事情喔！



道具類

名稱	說明
[illegible]	[illegible]
初學者名片	作為證明初學者的名片
[illegible]	[illegible]
黃晶砂的一角	黃晶砂的粉末結晶
神奇皮革袋子	可以無限量裝東西的神奇皮革袋子
黃晶砂	太漂亮了，但是用雙手很難撿起來的砂子
[illegible]	[illegible]
魔術困布	神秘的塗料
[illegible]	[illegible]
愛麗絲的圍裙	愛麗斯的圍裙，可賣給電氣兵商人
[illegible]	[illegible]
石頭	在地面上滾動的石頭
[illegible]	[illegible]
布里孔	發出紅色光芒的稀有礦物，可賣給電氣兵商人
[illegible]	[illegible]

武器類

名稱	攻擊力	屬性	價錢	重量	說明
無形箭矢	30	念	3	0.1	沒有身體但卻會發亮的箭矢，聽說飛行距離很遠
[illegible]箭矢	1	無	10	0.3	非常鈍且又重的箭矢，有一定的機率讓目標昏迷(尚未開放)
冰凍箭矢	1	水	10	0.3	有著冰一般的溫度之箭矢，有一定的機率讓目標冰凍(尚未開放)
閃光箭矢	1	無	10	0.3	飛到目標點之後，發出刺眼的光芒然後爆炸的箭矢，有一定的機率讓目標黑暗(尚未開放)
詛咒箭矢	1	無	10	0.3	受到詛咒的箭矢，有一定的機率讓目標詛咒(尚未開放)
生鏽箭矢	30	毒	3	0.2	太久沒用而生鏽的箭矢
毒箭矢	1	毒	10	0.3	箭矢尾端有塗抹毒的箭矢，有一定的機率讓目標中毒(尚未開放)
銳利箭矢	10	無	20	0.3	有著銳利的鋸齒狀形成的箭矢，攻擊時必殺攻擊率上升(尚未開放)
神之金屬箭矢	50	無	30	0.3	以神之金屬製作完成的，是非常強的箭矢
神聖箭矢	50	聖	40	0.3	擁有神聖之力量，可打敗魔物的箭矢
影子箭矢	30	暗	3	0.2	以影子形成的黑暗箭矢
[illegible]箭矢	1	無	10	0.3	讓目標物進入熟睡狀態的箭矢，有一定的機率讓目標變成睡眠狀態(尚未開放)
[illegible]箭矢	1	無	10	0.3	白金[illegible]讓嘴巴僵硬的毒之箭矢，有一定的機率讓目標沉默(尚未開放)
鐵箭矢	30	無	2	0.1	以鐵材做成，比一般箭矢還要強

仙境寵物吱喳叫(上)



雖然新資料片《夢幻之島》即將上市，寵物的焦點也隨之黯淡下來，不過這些平時跟在角色身旁的可愛寵物們，依然會為了世界和平(?)而奮戰，下面就來看看平常他們都是說著哪些話。

飽食度狀態 土波利

1.太好了，我肚子正好餓了呢~ 2.謝謝~啊茲啊茲~ 3.我們之間溝通的橋樑，那就是土波利~	1.現在覺得好一點了.. 2.謝謝~嘖嘖~ 3...	1.土波利、土波利~我還可以再吃~ 2.謝謝~咕嚕~	1.給我飯後甜點，柳橙汁，土波利~ 2.我的肚子快撐破了，你知道嗎?	1.不好吃~土波利~ 2.嗯嗯..嗯嗯嗯!真難吃
1.把物品當作點心餵土波利吃~ 2.土波利來吃東西吧~ 3.給我物品，土波利~ 4.主人應該要先餵我吃東西再去打打殺殺嘛~	1.該該 還 剩下百分之多少呢.. 2.沒有吃的東西嗎? 3.不要只買藥水，也給我買些吃的東西嘛~	1.[illegible]，土波利~ 2.[illegible]	1.英勇的打敗敵人吧!英勇的土波利~ 2.快一點把寵物抓來吧~	1.休息一下吧，土波利~ 2.很好!你做得很好喔~!
1.加油喔，吃點東西吧，土波利~ 2.現在是在打仗，在討論吃的之前 先讓我看看你的血有多少吧~	1.急 急 啦 啦 2.主人你也肚子餓了吧? 3.嗯，這個都什麼做不來也沒關係，餵我吃東西就好了~	1.你變得越來越[illegible]了~[illegible]~土波利~ 2.[illegible]~	1.快吃下紅色藥水，加油喔，土波利~	1.吃太飽了，動作變遲鈍了.. 2.!你準備好藥水了嗎?~
1.肚子快餓死了吧..吃點東西吧，土波利~ 2.先餵我吃完東西才能死~	1.我來 安 安[illegible] 2. 3.先餵我吃完東西才死嘛..真討厭~	1.比波利還弱，土波利! 2.早知道趕快喝下藥水就沒事了~	1.真可惜~再挑戰看看吧!土波利~ 2.藥水蓋子也不打開，到底是在做什麼啊~	1.躺下~讓食物消化一下.. 2.怎麼常常動不動就死掉了呢?
1.給我吃的東西，土波利~	1.肚子餓了，土波利~ 2....?=.=?... 3.別發呆，餵我吃東西~	1.想嚐嚐看沙漠的味道，土波利~ 2.你呆呆的站著做什麼啊?	1.今天也要認真的修練，[illegible]	1.土波利~吃太多東西了啦~ 2.蹦蹦蹦蹦~咚咚咚咚~吼吼
1.來的正好，我肚子餓了~ 2.既然來了，如果可以給我吃的東西就更好了~	1.餵我吃東西，土波利~ 2....你好^-^... 3.既然來了就一起吃個痛快吧~	1.土波利~土波利~ 2.[illegible]~	1.我討厭等待，土波利~ 2.快來~~	1.肚子太撐了，休息一下再開始吧~ 2.快~~
1.恭喜你升級了~吃點東西再繼續吧，土波利~ 2.升級的話，假如可以給我吃的東西就更好了~	1.恭喜你..有空..到我那..坐坐吧~ 2.[illegible]~~~ 3.既然升級了就一起來吃東西慶祝吧~	1.升級!土波利~ 2.[illegible]~	1.土波利，哇~L E V E L U P~真棒! 2.我看到天使在運動跳舞~	1.升級了!可以稍微休息一下~ 2.恭喜恭喜恭喜!休~



波利

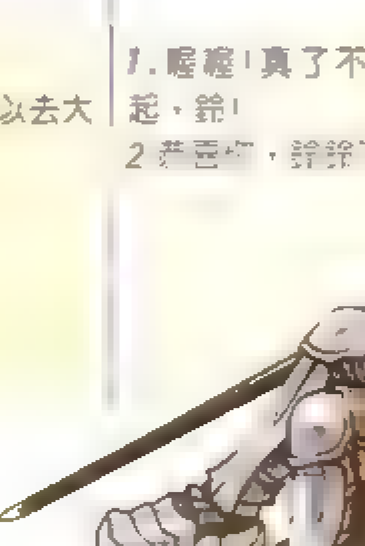
[illegible]	1.嘆喔 肚子餓了耶.. 2.哼哼，肚子餓了 3.哈~我要聲動囉 4.主人，再給我吃一個嘛 5.主人，我肚子餓了	1.我、我肚子餓了，拜託主人給我吃好吃的東西~ 2.我要聲動囉 ^^ 3.我要聲動囉? 4.啵滋~啵滋~咕嚕 啵滋	1.好吃~好吃~好好吃的東西喔~主人對我最好了! 2.我要聲動囉^^ 3.啵滋啵滋~咕嚕 咕嚕!真好吃! 4.主人，好好吃喔 ^_^	1.好吃..再吃的話說不定我的肚子會撐破掉 2.主人，我吃飽了.. 3.吃了10幾個傑勒比結晶了對吧? ^^ 4.雖然很好吃，可是我已經吃飽了喔，嘿嘿~	1.主人..你想把我，撐成[illegible] 2.呼嗯 我吃不下了~主人 3.呼 我吃飽了.. 4.不要再餵我吃東西了，再吃我會變成波利之王的 5.主人，[illegible] 6.[illegible]，不要再餵我吃東西了[illegible]主人給的食物，但是我吃得好飽了
[illegible]	1.主人..主人..我可不可以 吃掉落在地上的裝備啊? 2.餵我吃東西啦 主人 3.主人 你好厲害喔 4.主人，不用買吃的了，我還有	1.主人..有時候看到掉落在地面上的裝備我就很想把它吃掉耶 2.不要每天都只想著打打殺殺，餵我吃點東西嘛 3.咕嚕~ 4.主人，最棒了!~	1.哇~主人真了不起![illegible]了! 2.加油 加油! 3.主人得到什麼裝備呢? 4.[illegible]~主人你最棒了~[illegible] 5.主人，我也想試試看~ 6 主人~我長大以後也要跟你一樣，英勇的打倒魔物~	1.還要再努力多久，我才能[illegible]主人[illegible]自己一點用處也沒有.. 2.主人，加油 加油! 3.主人，你累不累? 4.哇，那隻魔物長的好漂亮喔 5.我也要試試看 主人~	1.[illegible]主人[illegible] 2.吃太飽了..連想跟在主人身邊都覺得很吃力呢.. 3.主人，我也要我也要，我也想試試看 4.主人你休息一下，不要那麼喜歡殺魔物嘛，我的身體太笨重了，好吃力喔
[illegible]	1.[illegible] 2.[illegible]主人 [illegible]嗎? 3.[illegible] 4.[illegible]生氣了[illegible]人. 5.主人，主人[illegible]人 不要死 6.[illegible]	1.危險!危險 2.主人，你要先餵我吃完東西才能死! 3.主人!主人 危險喔 4.啊啊啊，主人，是不是很痛啊~我給你秀秀喔~ 5.主人是不是肚子餓了?我們吃點東西吧，主人	1.危險!看我用治癒術!啊..我那會啊..沒事，請你用治癒術救救我主人! 2.主人!危險 3.主人，你還需要水吧~ 4.主人，你先休息一下~等一下就可以陪我玩了 5.哎!主人!你流血了!	1.[illegible]請你用治癒術救救我主人! 2.啊 請幫幫我主人! 3.主人，我肚子餓壞了.. 4.主人~我給你秀秀喔~秀秀，不痛了喔，秀秀~ 5.主人~我已經吃飽了~休息一下吧~	1.救..救命啊..吃太飽了.. 2.主人..你流了好多血! 3.主人你不吃東西嗎? 4.主人!..你..血..你流血了!
[illegible]	1.主人，對不起~嗚嗚~ 2.主人，要死了.. 3.餵我吃東西，主人，我肚子餓! 4.主人.. 5.主人..餵飽我再走嘛	1.主人..快點起來 2.嗚嗚 主人，餵我吃東西 3.啊啊..主人..主人.. 4主人，先餵我吃完東西再死啊 [illegible] 5.我也要跟主人一起死掉	1.[illegible] 2.主人!你不能死啊 3.[illegible] 主人 主人 4.嗚哇哇哇哇哇哇哇 5.主人!你不要富掉了，快起來[illegible]起來嘛~	1.[illegible] 主人，對不起 我的等級太低了，沒辦法用治癒術 2.[illegible] 3.[illegible] 4.[illegible] 主人~我也想睡覺了，[illegible] 5.[illegible] 6.主人~你幹什麼躺下了呢?我一定[illegible]	1.主人，我可不可以躺在你旁邊?我吃太飽走不動.. 2.嗚啊!誰救救我主人.. 3.主人你也吃一點吧 4.主人你留著吃吧，我已經吃飽不用再給我了 5.如果主人把要給我的東西吃掉就不會死掉了
站著不動	1.嘿~主人，已經過了吃飯時間了 2.我可不可以吃一點東西啊 3.[illegible] 4.傑勒比結晶[illegible] 5.[illegible] 6.主人主人，你在做什麼啊啊~~ 7.主人，你在做什麼啊?是不是要買好吃的東西給我啊? 8.是不是要餵我吃東西啊，我肚子好餓喔，主人 9.[illegible]	1.嗯..主人也喜歡傑勒比結晶嗎?傑勒比結晶真的很好吃喔! 2.主人，你閒著沒事的話就餵我吃東西好了 3.主人主人主人主人.. 4.主人你肚子不餓嗎? 5.咕嚕嚕!	1.主人，如果我多做好事的話，[illegible]? 2.主人，我好無聊喔 3.[illegible] 4.[illegible] 5.主人..[illegible]! 6 [illegible]!..主人!你還不走在做什麼啊?	1.主人我問你喔 [illegible] 2.主人我問你喔，我變成波利之王比較好?還是天使波利比較好?[illegible] 3.[illegible] 4.[illegible] 5.[illegible]	1.主人..你休息一下吧..讓東西先消化.. 2.主人，你一個人在那做什麼啊? 3.主人，你也想睡覺了嗎? 4.主人，你看~我圓滾滾的~~啊!吃得好飽喔~嘿嘿
[illegible]	1.主人好，主人!我..我最討厭餓肚子了. 2.主人，你是不是來餵我吃東西的啊? 3.主人好主人好 [illegible] 我的肚子好餓喲..? 4.主人，我好想你喔~!! 5.主人，餵我吃東西!!! 6.主人，你沒有買吃的東西來嗎?我肚子餓了耶	1.今天中餐我要吃傑勒比結晶 2.啊 主人!餵我吃東西! 3.[illegible]主人今天要餵我吃什麼東西呢? 4.我最愛的主人來了 我好想念你喔 5.最愛的主人~我肚子餓了	1.哇啊~是主人~快來 快來啊 2.啊 是主人，主人! 3.主人，你來了啊? 4.主人!我好想你喔~ 5.[illegible] 6.主人~祝你玩遊戲好運多多，等級上升~	1.快來啊!主人!我在等你來[illegible] 2.主人，你回來啦 呼呼~ 3.主人~你不要去打打殺殺的嘛 4.哈~我主人來囉，嘿嘿嘿 ^_^我好想念你喔 5.是我主人 [illegible] ^^	1.啊!是主人，主人主人，好高興見到你，待會你會餵我吃東西吧? 2.呀呼 主人好! 3.主人?我等你好久了喔? 4.主人來了，嘿嘿..我好想你喔，主人，我吃得好飽，動都動不了呢!
角色昇級	1.恭喜.. 2.我每天都很想念主人，你餵我吃點東西嘛 3.哇~~主人，恭喜你 4 叭叭啦叭啦叭啦~~~餵我吃東西! 5.不餵我吃東西只想著升級我討厭主人啦	1.主人 恭喜你 2.主人你升級了，是不是要買我一點東西吃啊? 3.[illegible] 4.哇!恭喜你，主人~ 5.為了慶祝主人升級，我們今天[illegible]吧!我肚子好餓喔	1.哇啊~主人你越來越厲害了耶 2.哇~我主人變得好厲害喔! 3.主人，萬歲~ 4.我也要升級，主人~嘿嘿 5.主人!你最棒了~ 吃飽	1.叭啦叭啦~恭喜你~ 2.看到了?我主人升級了! 3.哇啊~升級了~+_+ 4.哇啊!我吃了那麼多東西，為什麼是不能升級呢?'-'? 5.哇，恭喜你，主人~	1.如果我也升級的話~肚子會不會變[illegible]一點? 2.哇哇!我主人升級了! 3.還是我主人最棒了.. 4.主人~祝你玩遊戲好運多多，等級上升~ 5.主人，恭喜你~現在你可以幫我也升級了吧?

飽食度

狀態

波波利

	1.唷唷唷，我想吃想得快瘋了~~ 2.我要開動囉，鈴~	1.啊~真是太棒了，我好喜歡喔！ 2.我要開動囉，鈴~	1.我要開動囉！ 2.喀滋喀滋..好吃好吃~	1.嗝嗝~我肚子稍微飽了~鈴~ 2.嗯嗯 真難吃	1.這，肚子飽的感覺真好！└(' ε ')~ 2.救 救命啊，鈴~
	1.鈴鈴~先吃東西吧~鈴鈴~ 2.不要只顧著打打殺殺，餵我吃點東西嘛，鈴鈴~	1.打倒你，打倒你~ 2.我肚子餓了，餵我吃東西吧，鈴~	1.厚厚哈嘿~加油~加油~ 2.打倒你！	1.搖搖搖搖~我的主人要出去~讓開讓開~ 2.加油加油~~	1.打倒你~一次把你們通通解決~V(o.o)V 2.既然已經計畫好了，就沒什麼好怕的了，鈴~
	1.不行不行，要吃飽才行，鈴鈴~~ 2.危險，血很少~吃的東西也不夠多，鈴~	1.唉呀，危險~ 2.給我吃給我吃 哎，危險危險，鈴~	1.危險！啊，怎麼辦..鈴鈴~ 2.危險啊，鈴~	1.啊..不行，太危險了！ 2.危..危險~	1.你看起來傷得不輕，還好吧？ 2.小心一點，鈴~看看你的血還剩下多少吧，鈴~
	1.我們到村莊去吃東西再來吧，鈴~ 2.只要給我吃的東西我就會好了，鈴~	1.哎喲，很痛吧？ 2.我..我就知道會這樣，鈴~	1.不是要你不要太過勉強嘛..鈴鈴.. 2.救命..誰可以來幫幫忙？鈴~~	1.呵呵..鈴鈴..怎麼辦呢？ 2.幫 幫幫我~~	1.*(T_T)*唉~怎麼會這樣.. 2.救命啊，主人，救救我~
	1...我..我，我肚子餓了，鈴 2.不要呆呆的站著，餵我吃點東西嘛，鈴~	1.鈴鈴鈴~ 2.不要呆呆的站著，餵我吃東西嘛，鈴~	1.今天要玩點什麼好呢？鈴~ 2.什麼..搞什麼嘛，鈴~	1.?~鈴鈴鈴鈴鈴~?鈴鈴鈴鈴鈴~? 2.你..你在做什麼?鈴~	1.嘻嘻，今天心情真好*(^_^)* 2...鈴鈴鈴..鈴鈴鈴..
	1....哎喲~我沒力氣了，鈴.. 2.快來，鈴~	1.真高興見到你~ 2.快點來，鈴鈴鈴~	1.哈囉！很高興見到你，鈴~ 2.快！快！鈴~	1.鈴鈴~你來了啊?真高興見到你！ 2.歡迎你回來，鈴~	1.鈴鈴~~很高興見到你！(*∩_∩*) 2.你又回來了啊，鈴~
	1.只有你一個人心情好..真討厭，鈴~ 2.升級了，餵我吃東西吧，鈴~	1.哇啊，升級了！ 2.升級了，我們可以去大吃一頓了吧，鈴~	1.喔耶！真了不起，鈴！ 2.恭喜你，鈴鈴~	1.呀呼，太了不起了！~~鈴鈴鈴~~ 2.天使祝福運氣了，鈴~	1.(|*∩_∩*)/哇啊，恭喜你..恭喜恭喜~ 2.恭喜你升級了，鈴~







瘋兔

	1.快點!我快餓死了~肚子好餓喔! 2.動作快速的寵物拿來當飯吃最棒了!	1.快~快一點~給我好吃的~ 2.我肚子稍微餓了~	1.真好吃~ 步步 2.我要開動囉~	1.飽飽..我吃飽了~東西還真多呢 2.吃的太飽撐著可不是件好事喔~	1.啊啊..我已經不能再吃了..我的身體變得好笨重 2.咳咳..快死了!
	1.我抓了一隻魔物，現在終於可以吃點東西了!我肚子餓扁了呢. 2.快點捉住他，給我吃~	1.獵殺魔物好是好，但也要快點，給瘋兔食物吃啊! 2.抓住他是要給我當飯吃的嗎?	1.抓魔物!獲得裝備!努力換成金幣吧 2.快點解決他，往其他地方邁進吧~	1.吃飽了有力氣，瘋兔也可以幫忙主人一起獵殺魔物了 瘋兔 瘋兔連二連擊.! 2.肚子太飽了站都站不穩了..好痛啊?_? 3.[illegible]現在的速度似乎稍微慢喔~	1.為了提高攻擊速度，瘋兔的肚子可不能吃撐了 2.再來再來再來再來再來!!
	1.主人變得紅通通的，看起來好像一根大蘿蔔似的~一定很好吃~嘿嘿哈哈 2.快點給我藥水和吃的	1.危險!!!!!喝藥水!快!!..藥水好喝嗎? 2.藥水和飯不能配著吃嗎?	1.危險!危險!先看看你的血還剩多少再去吧!! 2.快點喝下藥水才能活命啊~	1.有危險!快!快!救救我家主人吧! 2.危險~快點打開藥水蓋子~	1.要是知道會這樣，我就把我肚子裡的蘿蔔都掏出來給你了，起碼也有幾十個呢 2.糟糕!危險!!
	1.啊..現在終於可以去村莊裡吃東西了吧? 2.快點把吃的東西給我就好了~	1.可惡的魔物打死了我的主人!我要快去村莊裡吃飽，養足體力再回來報仇! 2.早知那樣..應該盡快吃點東西，喝下藥水才是嘛~	1.主人太過輕敵了，主人怎麼可能輕易的被那種小魔物打敗呢!加油，一定要報仇雪恥! 2.主人問我是不是要到村莊去?	1.不要死啊.. 2.知道會這樣就應該趕快喝下藥水嘛~	1.在要拿出蘿蔔的時候就這麼死掉了，這可怎麼辦才好啊..嗚嗚..主人，快起來啊~ 2.誰來救救我們家主人啊
	1.雖然主人的HP降低喝藥水就補的回來了，但是我肚子餓了卻沒有東西可以吃..我真可憐.. 2.快點餵我吃東西	1.樹林真美麗，既安靜又暖和..吃的東西也特別的多 2.密穴可是非常恐怖的，說不定被大魔物那樣恐怖的魔物吃掉都不知道，餓肚子的瘋兔可是一點都不美味 3.安靜~太安靜了~	1.有很多人都想要瘋兔的毛..[illegible] 2.[illegible]主人，[illegible] 3.[illegible]，主人一定會[illegible] 4.[illegible] 5.快點準備，準備好了就移動吧~	1.[illegible]子，只是毛髮太長了沒辦法[illegible] 2.上次不知道是誰竟然把瘋兔當[illegible]死了. 3.主人[illegible]是一塊毛地毯? 4.[illegible]移動啊~	1.肚子胖嘟嘟圓滾滾的，瘋兔看起來像不像一塊毛茸茸的地毯啊? 2.我的毛用途可廣的很，啊 主人金幣沒了可別打我的毛的主意喔 3.呆呆的站著做什麼啊快點走吧!
	1.你是來餵我吃東西的嗎?嘿嘿嘿..謝謝~快給我吃吧~ 2.快點快點餵我吃東西!	1.是主人[illegible]很高興見到你~ 2.快點回來啊~	1.主人，很高興見到你~我好想好想念你喔~ 2.你來得這麼快啊?	1.是偉大的主人在召喚我嗎! 2.快點來~快!我們快走吧~	1.主人..餵食飼料失敗..餵食飼料失敗..我沒吃到東西呀.. 2.主人!你是不是覺得太常見到我餵我很麻煩，所以打算一次給我一堆食物啊! 3.主人來了我們趕緊去獵殺魔物吧!
	1.升級了!可是瘋兔體力下降.. 2.快點，快點餵我吃東西	1.恭喜你升級~趕快茁壯成為一位成熟穩重的主人吧~ 2.升級了，可以餵我吃點東西了吧~	1.主人真棒!主人真厲害!! 2.以迅雷不及掩耳的速度升級，這可是成為強者最快速的捷徑呢~	1.又升級了啊!萬歲!真是太厲害了 2.在到達下次升級資格前，趕快再去獵殺魔物吧	1.主人~恭喜你升級!我瘋兔為您歡呼升級~ 2.快點朝下一等級目標邁進吧!

小雞

飽食度狀態

[illegible]	1.咦?主人知道我肚子餓了啊?真懂[illegible]我 2.謝謝你，主人，我肚子餓扁了呢	1.哇哇，現在才給我這個啊..我都快餓死了! 2.好吃..喀滋..喀滋..	1.嗯，味道還不錯嘛，再給我吃一個 2.我要開動囉,喀滋..	1.餵食我就當作是種對未來的投資吧, 2.這是什麼?鳥食物嗎!應該不會把我看成鳥類吧?! 3.喔喔 我吃飽了，主人..	1.啊..我吃飽了，不要再餵我了~我要吃的時候再給我吧 2.嗝嗝..主人，我吃得好飽喔
[illegible]	1.抓來的魔物通常都成為寵物們可口美味的佳餚 2.主人 我肚子餓了，肚子咕嚕咕嚕叫..	1.啊..我肚子好餓喔，主人不要顧著急殺魔物嘛，餵我吃東西啦! 2.抓住這隻魔物的話要給我當飯吃是不是啊?主人?	1.漂亮，好棒喔! 2.主人加油喔!	1.呼，這都是我的功勞呢 2.主人加油!主人打爆他	1.太棒了，抓到了!肚子好餓喔，我們在這裡坐一會兒吧! 2.主人最強 加油加油!
[illegible]	1.喝點藥水吧..不然會支撐不住[illegible]的 2.主人，危險 喝一些藥水，餵我吃東西吧!	1.唉呀唉呀..沒有藥水了? 2.嗚嗚!餵我吃東西，主人!主人!	1.危險，危險，大概[illegible] 2.啊，主人，危險!	1.很有把握的樣子? 2.主人危險啊!	1.呃..血量表都變成紅色了，喝點藥水吧! 2.啊!危險啊，主人!快點喝些藥水!
[illegible]	1.看吧..早說過不要太勉強了，我們到村莊去吧 2.主人 主人 餵我吃東西..?.?	1.唉唉..跟之前的主人一樣又死掉了，我要去村莊找東西吃了 2.主人 嗚嗚 嗚嗚~	1.主人的能力好像弱了點..一起努力吧! 2.嗚哇!主人..你醒醒啊主人..	1.看吧，我就說了不要太勉強 2.嗚嗚..誰來救救我主人!	1.我也要躺著休息一下，雖然食量變小了，還是得要村莊裡頭去 2.嗚嗚...來救救我主人啊!
[illegible]	1.主人不想吃些東西嗎? 2.主人你在做什麼啊..餵我吃東西啦，主人	1.看啦!我已經餓得前胸貼後背了啦!主人都不餵我吃東西的嗎? 2.主人 我想吃東西[illegible]..	1.有我在身邊陪伴 應該不會無聊了吧? 2.主人..你呆呆的站著做什麼啊?	1.看吧看吧，等我變成大鵬鳥，我就可以載著主人四處去玩了，再忍耐一陣子嘛 2.主人 我們要一直待在這嗎?	1.呼~我吃得太撐了啊，我的食量真是驚人啊~ 2.點點..滴滴.
[illegible]	1.嘿嘿~主人來了，我們去吃漢堡好不好? 2.是主人來了 餵我吃東西，主人!	1.主人，打個商量好嗎?吃飽了再開始好嗎? 2.耶 主人好 ^^	1.呃!把那個吃的東西拿起來，我們走吧! 2.啊 主人!是主人!^^	1.走吧，我們今天去打轉轉蛋好不好?我對它還蠻感興趣的喔, 2.我還以為主人遺棄我了呢..	1.嘿嘿~主人來了啊?我吃得太飽了，主人請單獨行動吧! 2.嗚嗚，我還以為主人把我丟在這，自己跑到別的地方去了..
[illegible]	1.太棒了、太棒了!升級了~嘻嘻 2.主人 我肚子餓了 肚子咕嚕咕嚕叫..	1.不填飽肚子只要升級就好了嗎?主人也應該為我著想著想吧.. 2.主人..你真是太棒了!	1.漂亮..所以該升級[illegible] 2.主人，你現在變強了吧?	1.好棒喔，辛苦修練終於有成果了! 2.哇!主人變得更厲害了呢!	1.主人恭喜恭喜..我肚子好飽，不想說話了 2.啊!主人真是太厲害了..真了不起啊!



蒼蠅

	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	1.嗡嗡~ 2.謝謝~唏嚕唏蘇.. 3.嗡~謝謝，嗡~請爲我多塗些醬料	1.嗡嗡嗡嗡~ 2.嗡..請爲我多塗些醬料，嗡!什麼你居然不知道[illegible]醬料？ 3.嗡~原來我的食量竟然那麼大啊~這樣究嗎? 4.我要開動囉，嗡~	1.嗡嗡嗡~ 2.嗡~我要開動囉~嗡~醬料在哪啊? 3.[illegible]..嘖嘖嘖~	1.嗡嗡~ 2.嗡~越吃越好吃喔~ 3.嗡嗡 [illegible]醬料了嗎?沒有醬料真可惜啊~嗡嗡~ 4.[illegible]	1.嗡嗡 嗡 2.嗡~再吃的話會飛不動的~
[illegible]	1.嗡嗡嗡嗡嗡 2.嗡~還算是差強人意啦~下次要再更努力點才行喔，嗡 3.快點捉住它，抓完再吃飯吧，嗡~	1.嗡嗡嗡~ 2.嗡嗡~不要再殺了~先吃飯好嗎? 3.[illegible]很可口，真可惜，嗡~ 4.捉到了是要給我當飯吃的嗎?嗡~	1.嗡嗡!嗡嗡 2.嗡~最後一個動作最棒 3.勝利勝利!	1.嗡 嗡嗡!嗡嗡嗡 2.嗡~對，就是這樣~飛來飛去弄得敵人暈頭轉[illegible] 3 [illegible]	1.嗡 . 2.嗡~休息一下再繼續吧
[illegible]	1.嗡嗡~嗡 2.嗡~好像有危險耶，嗡~小心點喔 3...先餵我吃完東西再死啊 嗡~	1.嗡嗡~ 2.會死掉的，嗡~ 3.[illegible]，嗡~	1.[illegible] 2.[illegible] 3.[illegible]	1.嗡嗡嗡!嗡嗡!嗡嗡 2[illegible]要不然[illegible] 3 [illegible]的時候了，嗡	1.嗡嗡.. 2.嗡嗡~小心啊~
[illegible]	1.嗡嗡 .嗡 2.嗡~死掉了啊，嗡，早跟你說不要太心急的嘛 3.既然死掉了，那我可以吃掉嗎?嗡~	1.嗡嗡嗡嗡嗡~ 2.嗡~死了啊，嗡..早知道要[illegible]什麼的也好 3.嗡嗡~嗡嗡~餵我吃東西，嗡~	1 [illegible] 2.嗡~稍微費[illegible]呢?嗡~ 3.[illegible]，嗡 死掉了，嗡 ~~	1..嗡嗡 2.嗡~真可惜~我先走一步了~ 3.你死了我怎麼辦，嗡!	1.嗡，嗡，嗡 2.嗡~真可惜~沒稍微[illegible]嗎~
[illegible]	1.嗡嗡嗡 2.像這樣飛來飛去看遍天下，有時候我覺得自己還算了不起的呢，嗡~ 3.嗡~你也想飛飛看啊?飛啊~ 4.嗡嗡~嗡嗡嗡~唏唏唏~	1.嗡嗡、嗡嗡 2.嗡，先填飽肚子再說吧~ 3.嗡~帶一些特製醬料給我~[illegible] 4.嗡..在做什麼啊?嗡~	1.嗡嗡?嗡嗡嗡嗡..嗡嗡! 2 [illegible]可以看到好多東西喔!嗡 3.[illegible]	1.嗡嗡嗡~嗡嗡嗡?嗡嗡嗡! 2.嗡~你有沒有香蕉?[illegible]，可是未滿18歲[illegible] 3.嗡~飛來飛去的也挺辛苦的~什麼，說我看起來像不會飛?嗡嗡~ 4.呆呆的站著做什麼啊?嗡	1.嗡.. 2.嗡嗡~飛來飛去的還挺累的呢~
[illegible]	1 餵我吃東西嗡~~ 2.嗡~快點來~我等你喔~~	1.嗡嗡 2.嗡~連飛的力氣都沒了~我要吃東西~ 3.[illegible]	1 [illegible]嗡! 2.嗡~怎麼到現在才來啊~ 3.我還以爲你拋棄我了哩，嗡~	1.嗡嗡~嗡嗡~ 2.嗡~每天都尋尋覓覓個不停耶~可千萬別掉下來了~ 3.快來啊，嗡!我都準備好了，嗡~	1.嗡嗡嗡 2.嗡~你來得正好~我正覺得無聊呢~
角色昇級	1.嗡嗡嗡嗡~嗡嗡~ 2.嗡，恭喜啊 我看我也應該來升個級，近來初學者好像都很瞧不起我的樣子 3.升級了!那可以餵我吃東西了吧，嗡~	1.嗡嗡嗡，嗡嗡 2.嗡嗡~升級啦~餵我吃東西 3.既然升級了，可以餵我吃東西了吧?嗡~ [illegible]	1.嗡?嗡嗡嗡!嗡嗡嗡，嗡嗡!嗡嗡， 2.嗡，恭喜啊~越來越厲害了喔， 3.[illegible]!!!	1.嗡嗡嗡，嗡嗡，嗡嗡嗡嗡，嗡嗡 2.嗡嗡~升級了~恭喜啊~[illegible] 3.升級了，嗡~恭喜你，嗡~	1.嗡嗡.. 2.嗡~時間還蠻充裕的~休息一下再繼續吧?

飽食度狀態

綠蒼雞

[illegible]	1.我肚子都快餓扁了，你知道嗎? 2.現在才想到要餵我啊，哼	1.喔，謝謝，你的學覺才是當成為的嘛 2.你應該每天三餐照時間給我東西吃才是嘛	1.嗯，這個味道還不錯喔！ 2.喂，沒有什麼好吃的東西嗎?	1.喔，最近沒有鐵粥嗎?我吃得好飽喔~ 2.啊，每天要照三餐餵食飼料才是嘛	1.唉唷，最近沒有鐵粥嗎?我肚子好撐啊~ 2.唉呀，吃飽了~吃得好撐啊！ 3.不吃了，我肚子撐得難過死了..-_-+
打怪物	1.加油喔， 2.看來你得好好加油才行了~	1.快快，再用力量一點打落它！ 2.稍微寂寞~喔	1.這隻魔物身上有鋼鐵嗎? 2.我看你還差得遠了	1.你揮動看看如鋼鐵般的手臂！ 2.喔~運氣好，贏了~	1.抓住它抓住它~可以感覺到鋼鐵歐！ 2.唷，你不要只會獵殺弱小魔物！哼
[illegible]	1.你的身體像鋼鐵般一樣變紅了，好痛~ 2.要死掉了啊?	1.怎麼一副精神不濟的樣子? 2.你還活著嗎?	1.你太過勉強自己了吧? 2.你還活著嗎?	1.危險!危險啊! 2.這下子一定非躺下不可..-_-a	1.唉，快看快看，有危險~ 2.用那微薄的體力要想存活..躺下吧，
[illegible]	1.嘖嘖..你躺在那就像一堆破銅爛鐵一樣 2.誘惑也..*	1.嘖 你躺得太爽了吧? 2.我早就知道結果會這樣	1.唉唷，這人該照顧自己的身體啊 2.哼 你還差得遠呢	1....鋼鐵雖然很吸引人，但是保命比較要緊啊..嘖嘖 2.最後還是躺下了，我看你還差得遠呢~	1.要加油啊！ 2.我就說嘛！你自找的！自找的
[illegible]	1...你的心竟然也變得像鋼鐵一般硬了啊.. 2.做什麼?哼！	1.什麼鋼鐵也不錯啊！有時候也要注意四周環境啊！ 2.喂，你睡著了啊?	1....嗯..鐵進化的話..(喃喃自語).. 2.呼~感覺到鋼鐵 3.喂，移動吧！	1...鋼鐵..鋼鐵.. 2...說來說去還是妙勒完山脈的鋼鐵最棒 喃喃自語 3.?被冷凍了嗎?	1.呼，鐵之中就屬鋼鐵最棒了 2 我把鋼鐵埋在這附近某個地方.. 3. 往上走三步 右四步..糟糕.. 4.喂，不要呆呆的站著
[illegible]	1.哼..連鐵礦石都比不上的傢伙.. 2.現在才想到要餵我啊，哼！	1....有時候我也很想念你呢..啊~ 2.你行動快一點好嗎?	1.喔，你來了啊~快點去[illegible]吧！ 2.動作慢的請快點行動	1.等到我們的身體變成鋼鐵那天再見吧， 2.我不是叫你趕快去嗎?	1.我好想念和鋼鐵一般剛強的你喔 2.為什麼現在才來，快要悶死了..-_-+
[illegible]	1.喔 也沒什麼大不了的嘛 2.怎麼回事啊?	1.喔，挺驚喜的嘛， 2.教到現在總算是稍微成就了吧?	1. 哇 ! 恭喜~請客請客. 2.僥倖的吧 -_-	1.唷，一段跟的功夫鐵就成了鋼鐵了啊 2.唷..你希望我跟你討發表喜吧?	1.真棒唷 你現在看起來變得跟鋼鐵一般強 2.你等這刻等了很久了吧?




飽食度狀態

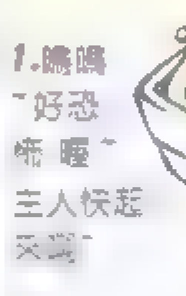
赤蒼蠅



[illegible]	1.呼..不餵我吃東西的話我可要飛到遠處去了 2.什麼，就只有這些啊？你口袋裡剩下的麵包算了，快去紅色藥水最好打的地方，快去那找	1.只有這些哪夠 [illegible]	1.嗯，還算可以 [illegible]	1.[illegible]，[illegible]，肚子吃飽了力氣也來了 2.嗯嗯..既然我吃飽了，我就告訴你一個消息吧，啊..等一下，有紙條來了	1.你把我跟蒼蠅當成同一類啊？我跟那些貪吃的傢伙可不同 2...你自己看，不用再餵我了，我可不是貪吃鬼！
[illegible]	1.你剛剛抓的那隻魔物..看起來不怎麼可口的樣子.. 2.笨小孩，像你這樣獵殺魔物，我看再過了10年，你還是連我的腳趾頭都比不上	1.笨小孩..只有這樣是不夠的.. 2.以你這樣的速度還死都 [illegible] 的	1.看起來比之前給的還美味可口呢 2...走！走吧！揮舞著 [illegible]！ [illegible]	1.喔，你進步了不少喔，可別被看扁了	1.又這樣又那樣的真麻煩，現在身體看起來稍微遲鈍喔？呃呃..
[illegible]	1.看起來很危險的樣子，你可不要太勉強了，知道嗎？ 2.呼，你的血看起來好像跟我的差不多	1.紅色代表危險，但看起來也挺美麗的	1...情況稍微危急，等著看你怎麼突破這個難題吧	1.[illegible]，你還撐得住吧？ 2.嗯，原來你的生命是靠香菸來延續的耶，不過好歹也要吃點東西嘛！記得喔"未滿18歲是禁止抽煙	1.就像你餵我食物一般，你也要吃點東西！要不然會生大病歐
[illegible]	1....受地吸引力的關係嗎？看樣子你都不動啊，呼..	1.[illegible]下場	1.[illegible]	1.加油，加油啊！快點起來嘛..像你這種程度，1%的經驗值馬上就恢復了！	1.真是..可惜啊 像你這種程度，1%的經驗值馬上就恢復了！加油吧
[illegible]	1...你是在關心我嗎？ 2...一動也不動的是在做什麼啊？	1...要想讓身體輕盈的動起來，1秒必須揮動翅膀69012037次才行.. 2.嘖，你要是不想浪費體力的話！快點動作！	1.[illegible]不成！ 2.只要有信心沒有什麼辦不到的"要記住了！	1.嗯，偶爾偷個閒休息一下也不錯，抬頭仰望仰望美麗的藍天． 2 [illegible] 對方是誰啊？愛人？啊，很抱歉，這是你的私事，我不該過問是嗎？ 3 嗯..事實上，我的同伴身上[illegible]	1..你很閒嗎？太常休息可不是件好的事情喔！來吧！動身吧！(老實說，我有點發胖)
[illegible]	1...懷念吉芬1樓的生活，曾經在那裡很風光..對 就是本人.. 2...嗯..還知道要回來啊？	1...受地心引力吸引的傢伙..，你[illegible]嗎？	1.[illegible]很高興見到你	1.來啦？今天也要加油喔	1.你來啦！我在等你呢，我很好奇最近你周圍有沒有發生什麼事情呢！
[illegible]	1...喔喔，終於升了級啊？	1.呼 [illegible]一場空啊	1.恭喜！下次你打算升級到[illegible]？	1.你每天進步的樣子，在旁邊[illegible] 2.恭喜你啊 [illegible]升級的時候，應該都會得到不錯的裝備，很棒喔 3.主人、主人，你升級了吧？....[illegible]會發生這種事情，把跟我們的對話混合在一起了！呵呵，恭 恭喜你啊	1.喔 那個是天使嗎？終於讓我見識到了 2.喔 恭喜啊！為了恭喜你，讓我告訴你一個消息吧 我們比較愛用能攜帶的大馬士革短劍 3.耶"主人你升級啦？恭喜啊"........我這樣說 對不對啊？

飽食度 狀態

小豬

				吃飽	
[illegible]	1.蛋不算多，我應該可以再吃一些！	1.[illegible]	1.[illegible]	1.好好吃喔！啊，媽媽說吃太多會變成大胖豬的..	1.呵呵..我不吃了啦，我討厭變得胖嘟嘟的~
[illegible]	1.我才不想要吃那傢伙呢！	1.[illegible]就去吃飯囉 2.咕嚕..不餵我吃東西就只知道打獵..我要去找我的媽媽了啦..	1.等我再大一點我就可以幫你了！ 2.[illegible]了！	1.哇，我媽媽也跟主人一樣強呢！	1.噴..媽媽說吃飽了什麼事情都不要做，只要睡覺就好了..
[illegible]	1..噴噴~媽媽，不要跟太強的魔物戰鬥喔	1.噴~!噴~!噴噴噴~~ 2.噴噴~我媽媽說有危險就要趕快逃開~~	1.媽媽叫我遇到危險的時候就逃回家裡.. 2.[illegible]水就會好了	1.嗚，主人應該不會就這樣死掉了吧?媽媽說有危險的時候千萬不要著急..	1.噴噴..危險
[illegible]	1.噴噴噴，好可怕喔，噴噴~	1.噴噴..那傢伙虎視眈眈的看著我 2.嗚..主人你死了我怎麼辦啊，噴..主人，快起來啊..	1.[illegible]主人，快起來[illegible]~ 2.誰來救命啊~ 3.我叫我媽媽來救你！我現在就去找媽媽！	1.嗚嗚~好恐怖喔~主人快起來嘛~ 	1.噴..主人死掉了嗎?
[illegible]	1.我媽媽都會在我肚子餓之前，就先幫我準備好吃的東西了喔	1.[illegible]不餵我吃東西的話，我就不要聽話 2.噴噴..我媽媽說叫我不要跟不給我飯吃的人玩	1.[illegible]成名副其實的野豬了 2.[illegible]最強大的！ 3.噴噴，我媽媽說要以主人為榮..	1.我什麼都愛吃，其中我最愛吃的是雞蛋 2.媽媽叫我要乖乖聽主人的話 3.有時候我好想吃媽媽做的菜喔	1.噴噴..吃飽了 2.我媽媽說吃飽了就要睡覺 3.在我媽媽的肚皮上睡覺最舒服了說..
[illegible]	1.噴噴~是主人來了~	1.噴噴~給我飯吃~噴~~ 2.噴噴~我媽媽交代我說主人來的時候要跟主人要飯吃	1.噴噴！我好像去過那片樹林喔	1.嗚哇~你整天都去了哪了啊！噴噴噴~	1.噴~主人，我吃的太飽了，什麼事都沒辦法做~
升級	1.恭喜~主人升級了，那我就可以跟主人要好吃的東西吃了..	1.噴噴，升級了，我媽媽會準備好吃的給我吃 2.噴噴，恭喜升級~我們去吃飯囉~~	1.升級了！你是不是變得跟我爸爸一樣強了呢?	1.哇哇!升級了！我也會變得跟主人一樣厲害了。	1..升級了呢 現在做起事情來容易得多了



沙漠幼狼

1.啊嗚~! 2.謝謝主人~! 3.咯咯，咯咯咯，咯咯!~	1.啊嗚啊嗚 2.我肚子好餓喔.. 3.咯咯咯，咯咯咯咯!嘖嘖咯咯咯!	1.啊嗚~ 2.謝謝~ 3.咯咯咯，咯咯咯~	1.[illegible] 2.主人給我的東西真是好吃 3.[illegible]咯茲!	1.咯茲咯茲~啊嗚~ 2.我已經吃飽了，不能再吃了 3.吃太飽了，想睡覺 4.咯茲，咯茲咯茲，咯咯茲咯茲?
1.咳咳咳 2.主人真厲害 3.咯咯咯，咯咯	1.咳咳咳咳 2.抓住它了，可以給我飯吃了吧.. 3.咯咯咯~咯咯!	1.啊嗚~啊嗚啊嗚~~ 2.那麼輕易就解決了呀， 3.咯咯咯~咯! 4.咯咯咯!咯咯咯，	1.[illegible] 2.還是主人最厲害了! 3.等我再長大一點我就可以[illegible] 4.啊嗚嗚咯!咯!咯~	1.啊嗚~啊嗚~ 2.咳咳..吃太撐了沒力氣跟著主人到處跑 3.咯咯咯咯，咯咯咯咯~
1.咯咯，咯咯 2.小心啊! 3.咯咯!咯咯，咯咯咯!!!!	1.砰.... 2.稍微危險.... 3.咯咯咯，啊嗚，咯咯咯咯咯!咯!!!	1.唉呀呀..嗚!!啊嗚! 2.這可惡的傢伙傷主人傷得很重! 3.咯咯咯..咯!!!	1.[illegible] 2.這傢伙居然把我的主人!啊嗚嗚..啊嗚!! 3.咯咯咯咯!!!	1.啊嗚!啊嗚啊嗚! 2.主人!你流失了很多血耶! 3.咯咯，咯咯咯咯咯，咯咯咯[illegible]
1.啊嗚嗚嗚 嗚嗚嗚~ 2.嗚，不要死啊~ 3.咯咯 咯咯	1.啊嗚啊嗚.. 2.我肚子太餓了沒辦法幫你的忙.. 3.咯咯咯!咯咯!咯咯咯!	1.啊嗚嗚嗚~啊嗚嗚嗚~ 2.主人!下次你一定要解決它! 3.咯咯，咯咯咯咯，咯咯咯咯咯咯 4.不要死啊!@#$%^啊嗚!啊嗚! 5.咯咯咯咯，咯咯咯咯	1.[illegible] 2.[illegible]我一定會為主人報仇的! 3.[illegible] 4.咯咯 咯咯咯	1.啊嗚啊嗚.. 2..唉..我太餓吃得太撐了，想幫主人都幫不上忙.. 3.咯咯咯..唉唉唉唉唉~ 4.唉唉..~[illegible]
1.咯咯咯 2.現在要去哪呢? 3.咯，咯咯，咯咯!!~ 4.啊嗚~咯咯咯 5.嘿嘿~咯咯!	1.咳咳咳咳咳 2.我肚子餓..好想睡覺喔 3.咯!咯咯咯!	1.啊嗚啊嗚~ 2.啊嗚..在這裡聞到其他動物味道? 3.咯咯 4.咯!咯咯! 5.咯咯咯 咯! 6.啊嗚-_-	1.啊嗚~啊嗚嗚~ 2.等我再長大一點就可以變成名副其實的沙漠之狼了，你知道嗎?啊嗚 3.咯咯，啊嗚!啊嗚，啊嗚 4.[illegible]~咯	1.咯咯..啊嗚啊嗚~ 2.怎麼一直想睡覺呢 3.睡一覺再走吧 我累了 4.啊嗚!啊嗚啊嗚! 5.啊嗚!啊嗚!(呼~) 6.咯咯咯咯
1.啊嗚!啊嗚啊嗚 2.我在這裡 3.主人~! 4.咯~咯咯咯	1.啊嗚!啊嗚! 2.我在這 3.咯咯!!咯咯咯 4.啊嗚~	1.啊嗚..啊嗚~ 2.主人!我在等你! 3.啊嗚嗚! 4.咯咯咯! 5.啊嗚~!	1.[illegible] 2.主人，今天我要跟你一起戰鬥! 3.啊嗚!咯咯! 4.啊嗚，啊嗚，啊嗚!!!	1.啊嗚?啊嗚啊嗚.. 2.主人你來了啊! 3.呼呼呼~
1.咯咯咯咯~咯咯，啊嗚嗚嗚~ 2.恭喜! 3.咯咯咯咯 4.咯咯咯~啊嗚~咯咯~	1.啊嗚啊嗚~ 2.你升級了，可以給我飯吃了吧.. 3.咯咯咯!咯咯!!~	1.啊嗚嗚~啊嗚嗚~ 2.升級~!主人你越來越強了呢 3.咯咯咯 啊嗚!~	1.啊嗚~啊嗚~~啊嗚啊嗚~啊嗚~ 2.[illegible]升級了 真棒~ 3.[illegible] 4.咯咯咯!咯咯~^_^	1.咯咯..咯.. 2.哇啊，又升級了啊 3.咯咯，咯咯咯咯，咯咯!!!



搖滾蝗蟲

1.真失望~現在才給我吃的 2.不要那麼小氣嘛~	1.雖然~要有一點才夠～不過，沒有的話，也只好將就了~	1.肚子餓了 我的音樂~ 2.我也不好意思 我不會去吃 3.啊啊，應該要為五斗米折腰，還是為藝術餓肚子，唉~真苦惱 真是傷腦筋啊	1.啊啊，我討厭說些沒有意義的話，只要你按時給我飯吃。 2.我討厭說些沒有意義的話，請你要注意，要常常填飽我的肚子..	1.我現在已經不需要這種食物了 2.我不討厭發牢騷，所以你其實不需要給我太多..
1.為什麼要一直跟在果它寵物後頭啊?我們走在它們前頭不行嗎? 2.你知道嗎?重金屬蝗蟲的音樂是採用我的音樂加上流水潺潺的聲音創作出來的，你要是打算了我就演奏給你聽，做為獎勵~	1.跟外貌比起來，大家好像還是比較喜歡我的音樂，是不是這樣啊，主人?	1.讓我用我的音樂來淨化你的心靈吧~~搖搖~~	1.坐在西天路上的樵夫 你們知道嗎 重金屬蝗蟲的音樂就是" 敲擊重金屬所發出的聲音" 2.感謝你的靈魂~~，意思意思要的"藍"~"綠藍"~~! 3.嘿嘿，看到 在我想要之前偷走我"綠色翡翠"的暗殺者。	1.不斷的練習，是製作出真正的搖滾人才，主人你也需要練習~ 2.喔喔，吃得好飽，飽到什麼聲音都聽不到了..
1.主人你也滿嘴一點的味道嘛~ 2.你說這樣會養不活自己?本來打獵和搖滾音樂就根本填不飽肚子嘛!	1.必能餓的藝術家精神~強力執行~	1.主人為藝術而犧牲，真可以說是一個偉大的藝術家呀	1.你要是不想自殺的話就趕快喝下藥水! 2.能在從弄我的主人 喉聲音最大!效果最大!用音樂來治療!	1.啊啊，變成紅色了。心啊 快喝救命的藥水.!
1.你討厭我的音樂討厭到這種程度嗎?	1.你要什麼我都給你~全部都給你~咳!主人啊!	1.不要~主人剩下的話誰來聽我的音樂呢	1.死去的人聽了我的音樂也會復活的! 快點醒來啊~	1.失敗為成功之母，加油 快快捲土重來.
1.搖滾音樂是一種填不飽肚子的音樂~我餓肚子也沒關係~只要有一點就好了~	1.不要以為所有的蝗蟲蟲都一樣，我可是主修音樂的呢 2.不要叫我搖滾蝗蟲，我可是個音樂家呢! 3.是真的~我的聽力不好，絕對不可能有抄襲別人的音樂這種事情發生的	1.我希望可以演奏最愛的音樂過一生 2.怎麼搞的人都不懂得欣賞搖滾音樂呢?這處海邊那裡的人都相當喜愛音樂耶..	1.肚子餓了之後，用耳機聽音樂最棒了! 2.我的手上有時身上會帶著武器~	1.嗚嗚，好想喔，連頭都覺得好沉重喔 2.Do hast mich?
1.快來啊，主人~我的肚子餓得快要死掉了	1.喔喔~真想彈奏幾首音樂來聽聽~	1.搖滾蝗蟲，準備好了!主人，今天我們也一起來為人生演奏動聽的音樂吧!	1.進到小巷子時，呀!快請進~今天想聽什麼曲目呢?	1.喔喔，你來了啊?啊啊，我肚子好餓，不想演奏..演奏出來的音樂也不會好聽的..
1.主人~真想趕快在前頭當替主人慶祝升級~我把樂譜給你看~你可以選擇你愛聽的~	1.主人~現在又向偉大的音樂家走進一步邁進了呢	1.這麼快速的升級，讓我感到羨慕啊!	1.恭喜你~你又向前邁進了一步 2.不斷的練習，是製作出真正的搖滾人才!主人你也需要練習~恭喜!	1.我肚子太餓了，不想演奏音樂，我為你鼓掌當作祝賀吧







蘑　菇

	1.剛好肚子稍微餓！ 2.啊哈　你會讀心術嗎?主人真是了不起~ 3.你知道我快餓死了嗎?主人~	1.我還以為自己要餓昏了，呼~還好還好 2.要是再晚一點的話..我說不定就跟隔壁的主人去了！ 3.呼..現在總算比較像真實的人生~	1.哇，謝謝，能夠在那麼好的老闆底下做事真是太幸福了 2.哇啊~謝謝，那麼我要開動囉	1.主人你越看越來越帥了，你知道嗎?我要開動囉~ 2.還是~主人最了不起了 3.什麼..又來了?不過既然給我，我會都吃掉的..	1.我現在也要開始注重體態了，最近感覺到身體越來越重了 2.歐..不要浪費錢，請你節省食物~
	1.主人真是偉大啊~我們吃點東西再繼續好嗎? 2.聽說別人的主人都會主動為寵物準備食物 3.太了不起了!不過，你的肚子不餓嗎? 4.抓住它的話可以拿來吃掉嗎?	1.哼　主人有時候也應該為寵物著想嘛 2.最近我越來越有受到不平等待遇對待的感覺了 3.主人應該要好好照顧寵物們的三餐嘛 4.我肚子餓了，我們去吃點東西吧~	1.太棒了!我們繼續尋找下一個目標吧！ 2.那都是錢啊~快抓住它們~	1.主人~了不起喔~下次還要麻煩你了！ 2.哀箭~看看這些汗~主人暫時休息一下嘛~ 3.裝備不見了，快不見了~~趕快撿起來。	1.主人..一直獵殺魔物也不錯啦　暫時休息好嗎?以便消化^^ 2.唉..把那東西撿起來再賣，算算看能值多少錢吧..
	1.主人，危險啊~ 2.主人!吃完飯再繼續吧!吃飯!	1.啊!危險..我現在餓得連幫助你的力氣都沒有了 2.主人~你喝過藥水了嗎?	1.啊，有危險！ 2.啊啊..主人，你省吃儉用的精神真佩服	1.主人!是危險的地步啊!要小心啊 2.主人，你也要吃一點飯，不是嗎?	1.主人~不能吃飽了就想睡　我也是吃太飽了，也想.. 2.主人!我來保護你
	1.啊..似乎有氣無力的樣子 2.主人~給我吃完東西再死嘛~	1.唉..雖然很可惜，但是也沒辦法 2.肚子餓的話什麼事都做不了的 3.嗚啊啊啊~救命啊~	1.唉，再努力一點就可以了，真是可惜啊 2.怎麼辦~該怎麼辦呢~要用多少錢才可以救活主人呢?多少錢~	1.歐..誰把我的主人弄成這樣子.. 2.喂~有沒有人啊~救救我的主人好嗎~ 3.路過的祭司先生　麻煩你用一下復活術好嗎　拜託啦 4.主人　這都是我沒有好好保護你，是我的錯啊	1.歐歐..好像是運動不足吧..等到村莊的話一起去健身房吧! 2.今天運氣不太好..誰來救救我的主人啊~
	1.肚子稍微餓耶，你知道哪裡有不錯的餐廳嗎? 2.你是不是忘了什麼啊?主人，你忠實的寵物肚子餓了耶！	1.主人，你肚子不餓嗎? 2.哼　主人，偶爾也要體諒一下，想想我們的心情 3.你說的和給的差異簡直是天差地別 4.我現在才知道原來我受到不平等的待遇 5.好吧，為了錢，我一個人餓肚子過活吧！	1.今天要去哪呢? 2.你在算今天有賺到錢嗎?帳務就交給我管理好了~	1.心情這麼好的天，我們一起到海邊去玩好嗎? 2.真正的商道是，低價買進高價賣出　你說是嗎?	1.吃這麼多，會不會像皮利一樣，變胖嘟嘟的，有沒有認識游泳池業者啊? 2.啊哈..有強者的風範!主人真帥啊~
	1.主人~你吃飽了嗎?還沒的話一起吃個飯吧 2.主人~很高興見到你~我還以為我就要餓死了呢	1.主人你來了啊 2.快請進~請進~需要什麼嗎?	1.主人你要去上班了嗎? 2.你好啊，主人~你今天賺進了多少錢啊?	1.有準備要上班了嗎~今天是好的一天開始！ 2.主人今天身體狀況還好嗎?	1.有上班嗎　好像吃太多了，今天感覺到身體很重 2.啊~主人出來了歐~我一直有在等你歐~
	1.恭喜、恭喜~那麼今天晚餐是不是可以加菜啊? 2.咆..升級雖然很值得高興，但是你也應該為我想想嘛	1.恭喜． 2.做事固然重要，但是沒辦吃一餐[illegible] 3.恭喜你升級了..不過，主人!你什麼時候才要給我飯吃啊? 4.主人恭喜你~我們休息一下吃點東西吧?	1.恭喜你升級了~ 2.恭喜你升級了~比照以往，升級的話應該都會得到不錯的裝備..	1.叭叭啦~主人又升級了!恭喜你~ 2.恭喜~主人你要請客歐!	1.辛苦你了~~剛好也升級了，那我們就去喝下午茶吧！ 2.主人你非常非常的ㄅㄧㄤ~最棒





轉職業新增的技能



緊急治療
[illegible]



裝死
[illegible]



攻擊弱點
[illegible]



神聖之光
[illegible]



擲石頭
[illegible]



製作箭
[illegible]



衝鋒箭
[illegible]



後退迴避
[illegible]



大聲吶喊
[illegible]加力量，有5分鐘的時[illegible]

改裝手推車
[illegible]

移動時恢復HP
[illegible]

狂暴狀態
[illegible]

能量外套
[illegible]

投擲石頭
[illegible]

手推車攻擊
[illegible]

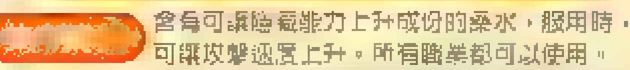
噴砂
[illegible]

期待中的新怪物

中文名字	等級	血量	屬性	體型	種族
貝殼魔蕾	15	920	水屬性1	小型	魚貝
海星	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
卡拉器	20	245	水屬性1	小型	魚貝
蒂苦扁	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
綠餅人	25	950	無屬性1	小型	人形
弓箭哥布靈	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
獸人女戰士	3[illegible]	2000	地屬性2	中型	人形
三葉蟲	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
犬妖弓箭手	33	2?60	[illegible]屬性1	[illegible]型	人形
暗射哥布靈	35	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
狂暴野貓	38	2980	風屬性1	小型	動物
嗜眼器	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
將軍魔碑	40	3632	火屬性2	中型	無型
蒂利碼	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
鱷魚人	42	6?62	水屬性[illegible]	中型	動物
質者器	43	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
邪惡厚艾	45	5300	[illegible]屬性[illegible]	大型	[illegible]
蝙蝠弓箭手	4[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
風靈巫師	51	4820	風屬性3	中型	惡魔
卡拉特小丑	51	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
邪惡使者	51	[illegible]600	暗屬性[illegible]	中型	不死
幽靈弓箭手	6[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

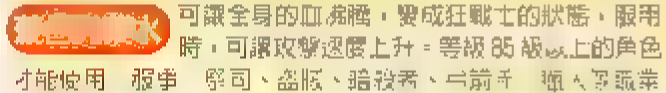
中文名字	等級	血量	屬性	體型	種族
米洛斯	52	7431	火屬性2	大型	惡魔
人魚士兵	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
鬼妖	59	7[illegible]00	暗屬性3	中型	惡魔
古鍾魔	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
鐘乳巨石怪	60	13700	無屬性4	大型	無型
愛麗絲女僕	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
艾斯恩魔女	63	18300	無屬性3	中型	人形
遺忘守護者	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
半龍人	65	42600	火屬性2	大型	龍族
凱美拉	70	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
獅鷲獸	72	27800	風屬性4	大型	動物
黑暗之王	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
血腥騎士	82	57870	暗屬性4	大型	無型

[illegible]

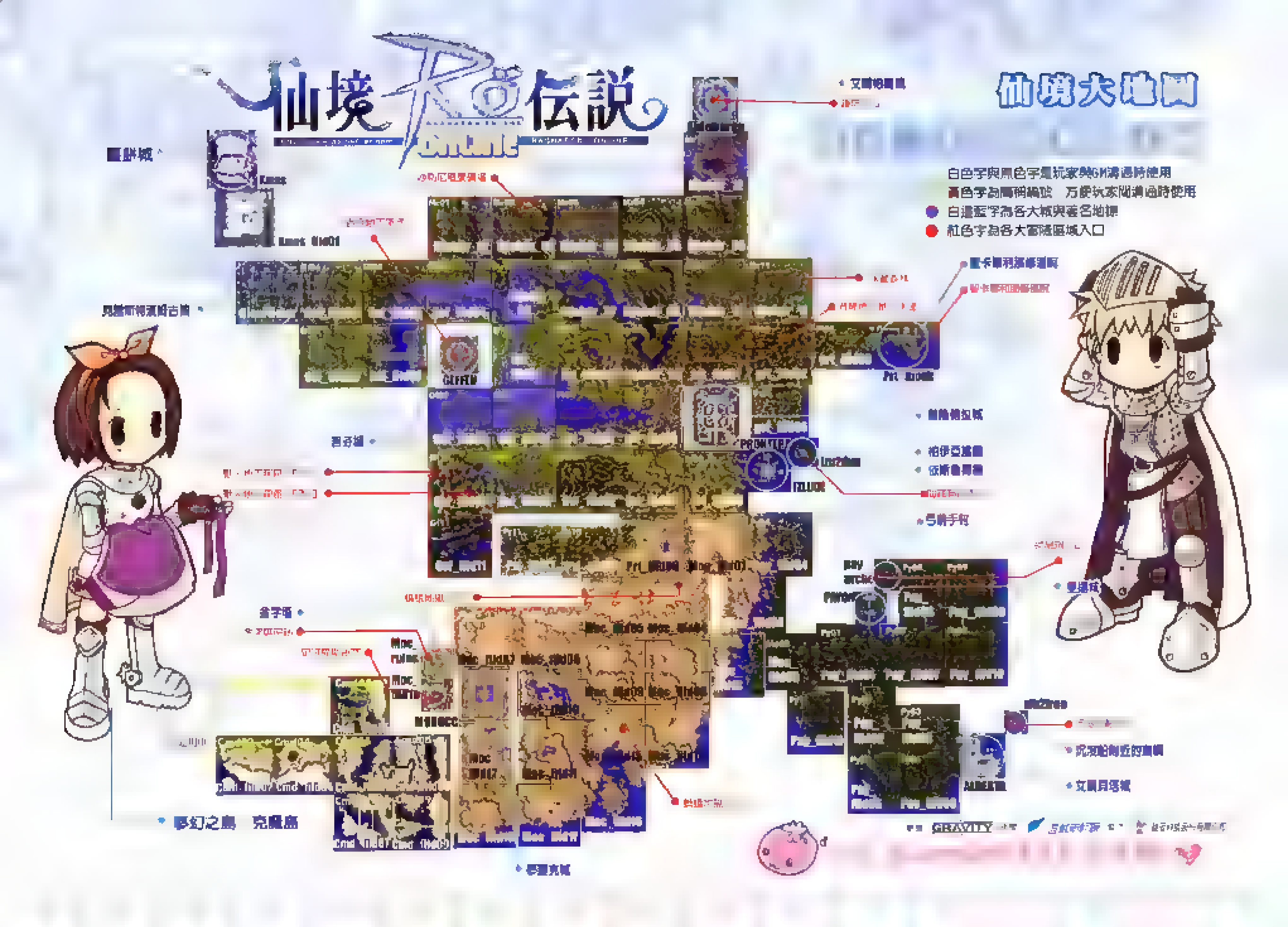


含有可讓隱藏能力上升成份的藥水，服用時，可讓攻擊速度上升，所有職業都可以使用。

服用的話，可讓時間停滯、覺醒的效果，是一種神秘的藥物，服用時可讓攻擊速度上升，等級40級以上的角色才能使用，服事和祭司不能使用。



可讓全身的血沸騰，變成狂戰士的狀態，服用時，可讓攻擊速度上升，等級85級以上的角色才能使用，服事、祭司、盜賊、暗殺者、弓箭手、獵人等職業不能使用。



仙境傳說 Online
仙境大地圖
白色字與黑色字是玩家與GM溝通時使用
黃色字為簡稱縮寫　方便玩家間溝通時使用
白邊藍字為各大城與著名地標
紅色字為各大冒險區域入口
GEFFEN
PRONTERA
IZLUDE
ALBERTA
弓箭手村
夢幻之島　克魔島
GRAVITY



異界(EX-CHASER)介紹



由「樂陞科技」自製研發的XBOX遊戲－《異界EX-CHASER》(此為亞洲版的名稱，北美及歐洲版叫《BLACKSTONE-MAGIC&STEEL》)，這是一套全3D的動作RPG並帶有冒險及解謎成分，遊戲將可讓四位玩家同時在一台XBOX上共同遊戲，同時這也是台灣廠商自製的第一款XBOX遊戲，基於此點小尼在此特地為玩家介紹《異界》宏觀的故事背景及角色，讓玩家藉此了解樂陞為台灣遊戲界踏出國際第一步的成績表現

故事 緣起

正、邪法師正義之爭

1000年前，世界是由幾個法師以神聖力量所維護的，這些法師利用連結世界各地的"傳送點"，奔波於世界各地維護各地平靜。一直以來最大的敵手是混沌的黑暗法師，黑暗法師們為了能得到更強大的邪惡力量，他們不斷在各地進行慘無人道的實驗及研究。為了阻止他們，善良的法師和黑暗法師之間展開了驚天動地的大戰，雖然得到勝利，但是也付出相當的代價，戰爭亦導致解開一道存在於永劫時空中的空間封印，大戰後黑暗法師從世界中消失了蹤影，躲藏在不為人知的角落。



這世界又即將不平靜了

魔王出現挑戰和平

某天，從破裂的時空封印中出現了禁忌魔王瑪路魯，強大的力量不只摧毀了大部分的傳送點及維持傳送點力量的魔法陣，還造成了局部的空間切割及轉移，於是大陸上原本的景物被重新排列組合，再也沒有人可以確定道路或森林的另一端是什麼。在這樣的情況下，魔王的子民及被強大力量影響的生物都形成了兇惡生物阻止善世界的復原。



唯一的救贖機會

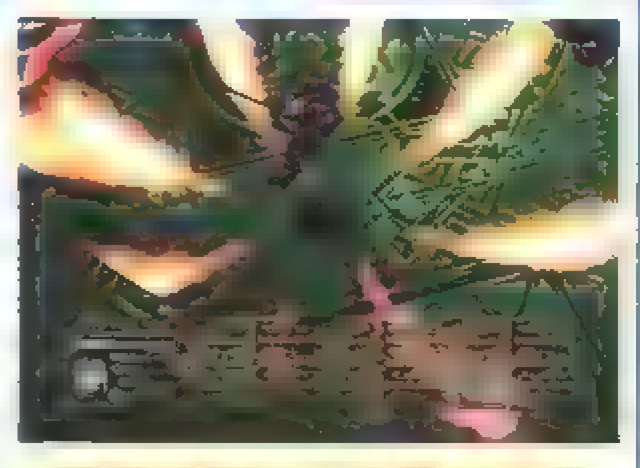
整個世界只剩下一個"傳送點"仍舊存在，法師們目前唯一的辦法是經由此傳送點進入魔王佔領的土地，並由此處出發，逐步收復失土。但所有法師的力量都被用在維護此傳送點的存在，無法自行進行收復失土的任務，於是他們決定用剩下的力量召喚勇士，協助他們完成任務



《異界》是款3D動作RPG

身為勇者 [illegible]

玩家扮演的角色是被這些善良法師召喚出來的勇士，必須穿梭在世界中逐步的征服並解放被佔據的小型傳送點，因為魔王進入世界時毀了大門，並將大門碎片附上邪惡的魔力，成為黑暗詛咒之石，將之散佈在世界各地。魔王的血肉是附著在各個大關的BOSS身上，使原本善良的生物變成邪惡，使邪惡者更加強大。打倒該關的BOSS後可得到魔王血肉的碎片，累積相當的碎片之後便有足夠的能量可以定位出魔王異次元空間入口的所在。遊戲中充分掌握動作遊戲精髓，各種角色動作靈活，除了各自相異的魔法外，長短距離的攻擊方式可以讓不同的角色互相合作攻擊或互相掩護。



[illegible]有即時小地圖指引玩家前進

遊戲特色



◀ 戰士

◀ 魔法師

◀ 弓箭手

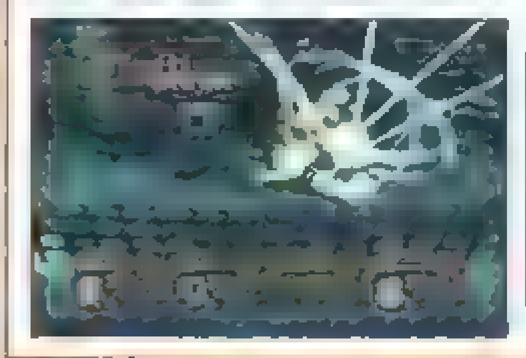
盜賊 ▶

a [illegible]

玩家可選擇的角色職業分別為【戰士】、【魔法師】、【弓箭手】、【盜賊】、【[illegible]】五種，每一種人物的外型都經過精心設計，而且各自擁有不同的能力以及不同的操作[illegible]。當你選擇一個人玩時，使用不同角色將擁有不同遊戲體驗，而當多人共同遊戲時，更可以享受其它遊戲所沒有[illegible]不同角色之間合作與競爭的團隊[illegible]，趕快選擇一個自己喜歡的角色來和朋友進行遊戲吧！

b：支援多人同時遊戲

XBOX支援最多四人對打，[illegible]不但可以單純過足單打獨鬥廝殺痛快，也可以和同伴一塊奮勇殺敵，任選兩人還可使用絕無僅有的集氣攻擊，當然囉，在合作殺敵之際沿路上也有許多珍貴的寶物，大家可別為了搶奪寶物而反目成仇喔！



如果同時2人一起遊玩時，還可以使用合體技

c. 超華麗的必殺絕技

異界Ex-Chaser》的設計著眼在簡化遊戲操控上著手，所以玩家可以在最短的學習時間下進行遊戲，每種角色都有屬於自己的攻擊特色，精采的攻擊技巧包括近距攻擊、長距攻擊、集氣攻擊、終極魔法攻擊、特殊道具攻擊等多項視覺極致的攻擊方式，玩家可要好好研究要怎麼應付這些難纏的怪物才是



d：騎乘獸的設計

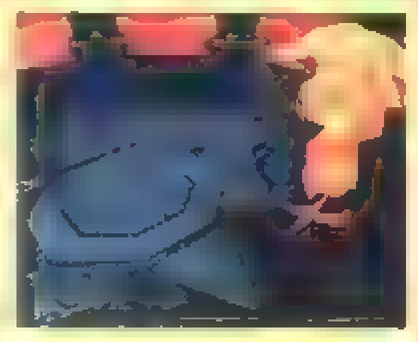
打死特定敵人或者取得護符，就會出現可讓玩家駕乘的怪獸，不同的騎乘獸具備不一樣的特殊攻擊能力，有的會放毒，有的會發出電擊波，有的還會噴火，運用這些威力強大的騎乘獸，相信對遊戲的進行將大大的有[illegible]



玩家可以[illegible]

e [illegible]

總共有塔形、森林、神殿、[illegible]道、異形世界等風貌迥異的場景，這些大場景將在26個關卡中交叉出現，華麗的場景設計，玩家在奮勇殺敵的同時，行有餘力的話，別忘了欣賞一下沿途的風景！



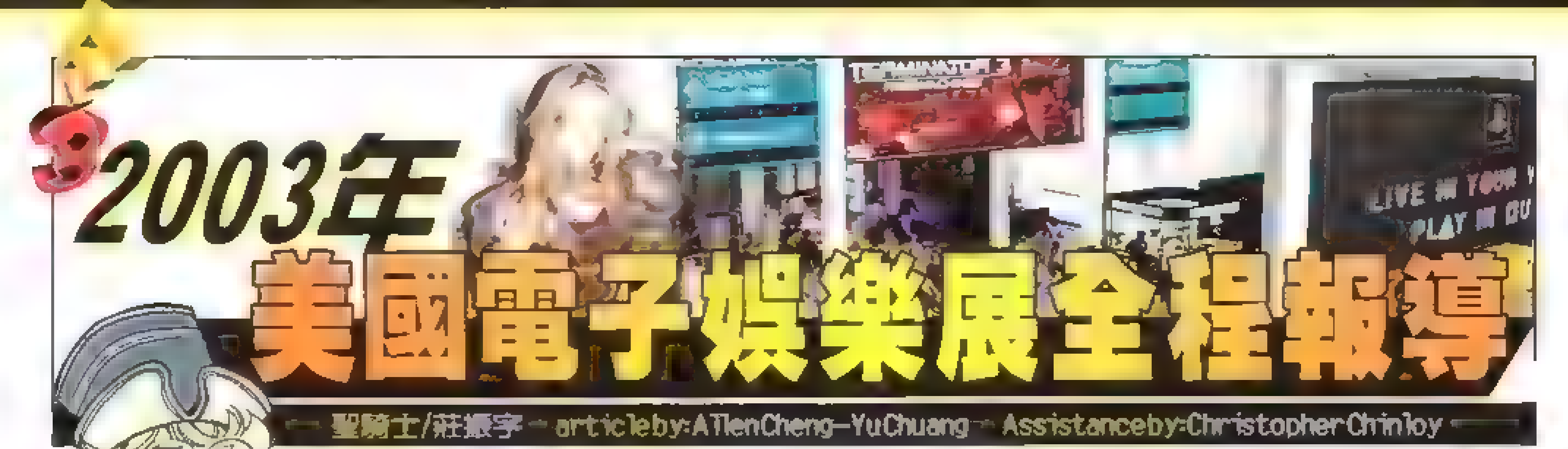
f：其他特色

1 即時地圖機制，為了避免玩家在錯綜複雜的關卡迷路，還有即時地圖可參考，幫助玩家走達傳送點進入下一個關卡。

2 收集金幣、魔法卷軸及鑰匙可以購買或開啟寶箱獲得武器，沿途中有許多寶箱都等待玩家開啟，許多魔法攻擊更可利用金幣買到，例如像火球魔法、冰魔法以及魔王道具等。

3 各種特殊武器包括炸彈、槍子等攻擊武器，不定時出現在某些關卡的寶箱中

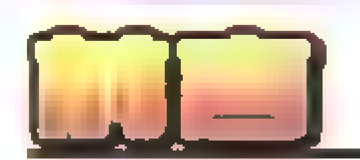
4 玩家面臨多種挑戰，除了[illegible]埋伏跟怪獸預設的攻擊外，若是不[illegible]打開路邊寶箱還會出現豬頭兵[illegible]等怪物來突襲玩家



E3 2003年美國電子娛樂展全程報導

—— 聖騎士/莊振宇 — article by: Allen Cheng-Yu Chuang — Assistance by: Christopher Chinloy ——

全世界遊戲界的一大盛事，美國電子娛樂展(E3)在今年持續舉行。當然對全世界的遊戲人來說，E3絕對是不可錯過的朝聖機會。為了服務我們廣大的國民，今年安德烈斯持續禮聘旅美的聖騎士Allen，為我們帶來現場最即時的遊戲訊息，讓我們安德烈斯的國民能與世界同步。以下我們就來看看他傳送回來的第一手E3報導吧！



前言

遊戲界如日中天

無論目前全世界經濟有多麼的不景氣，遊戲界仍卻是每一年都有著驚人的成長率。筆者今年去了許多展覽，每一個展覽會場比起往年相較之下無不呈現一片冷清的局面。唯有美國電子娛樂展的會場是一年比一年熱鬧。事實上，今年的會場看起來比起以往任何一年都要熱鬧。身在會場之中幾乎可以讓參展的人們忘記外面的經濟有多麼的蕭條。

今年是筆者第七次參加美國電子娛樂展，記得在九六年參加的時候，會場上面充斥著上百家小型的遊戲公司，許多現在已經不存在的遊戲公司，如Spectrum Holobyte、Microprose、Virgin Interactive等等，每一家公司在會場上每年都會展出許多具有突破性的遊戲。事實上，筆者相當懷念往日的展覽會場。在上百家公司的攤位之間踱步閒逛，隨時都可以偶然的發現革命性的新產品，吸引筆者駐足觀賞。那一種在會場之間穿梭尋寶的心情，已經不可能在現今的會場上面體驗得到了。



前往E3的會場路上。

現今的遊戲界反映了中國的一句名言：「天下文章一大抄。」除了寥寥無幾的幾個設計小組之外（如Blizzard等），幾乎每一家公司都不再對於研發展新類型的遊戲感到興趣。不相信筆者所說的嗎？只要看看現在市面上的產品，不是即時戰略類型遊戲（這類遊戲十年來已經推出不下上千套了），就是第一人視角射擊遊戲（除了id Software推出的產品可以說是歷來在科技上都有突破之外，其它公司推出的產品更是一成不變）、再不然就是從其它媒體所改編的電腦遊戲（現在只要一有賣座的電影推出，市面上馬上就可以看到其周邊遊戲產品）。筆者忍不住要問：遊戲界裡面創新的人材都跑到那邊去了？



展覽現場當然少不了香車美人囉！



E3會場的廣闊，是國內玩家難以想像的。

現在的遊戲雖然在視覺效果的發展上面可以說是一日千里，但是視覺效果說穿了不過是感官上的刺激而已，真正讓遊戲具有耐久的娛樂性是其內容及設計。這一次在美國電子娛樂展的會場上面一定是與前兩年一樣，充斥著數千套外表看似華麗的產品。不過真正有內容，值得玩家們花錢購買的產品可能不會超過一百套。筆者在這一次美國電子娛樂展的系列報導中，將會擔任起去蕪存菁的工作，報導在會場上面筆者所看到真正的好遊戲。

網路遊戲稱霸天下

今年會場上面與以往最大的不同，就是有多出了許多的網路在會場上面展覽。事實上我們都知道不管在那一個國家，網路遊戲都是市面上最受歡迎的產品。今年的E3報導之因此會與往年的報導不一樣。在第一期的報導筆者將會將重點放在網路遊戲上面，為玩家們報導在會場上面看到的數套較精采的網路遊戲產品，等到下一期，筆者才會為玩家們報導其他較為有趣的單機遊戲。

駭客任務網路版

(matrix online)

- 製作公司 MonolithEntertainment
- 發行公司 Ubi Soft
- 遊戲網站 http://thematrixonline.warnerbros.com/

這一次在會場上面也許最令人期待的一套網路遊戲，就是這一次在會場上才宣布的駭客任務網路遊戲。駭客任務這部電影自從在99年推出之後就大受電腦迷的歡迎，駭客任務第二集電影在E3展覽第二天在美國正式上映，而網路版的遊戲也正式的在這一天宣佈。事實上，當筆者在寫這一段文章時，正在美國環球影城門外的電影院排隊，準備要進去看駭客任務第二集。Ubi Soft在會場上面宣佈這一套產品時，馬上成為了會場上面大家都熱烈討論的焦點。很可惜，Ubi Soft對這一套產品許多的細節部分都不肯透露，但是我們已經知道的是，駭客任務網路版是一套能夠同時讓上萬人在電腦世界裡面進行遊戲的產品。

設計駭客任務網路版最大的一個挑戰，就是如何能夠在電腦上面創造出電影裡面超現實的電腦世界。這一點對於設計小組來說是輕而易舉的事，因為設計小組其之中一的Monolith Entertainment就是LithTech圖形引擎的創始者。玩家們要是對於LithTech引擎不甚了解，那先讓筆者介紹一下。LithTech引擎是一個3D圖形引擎，目前市面上有許多的3D遊戲都是購買LithTech引擎所製作的，因此LiteTech的引擎可說是與Quake的引擎一樣，都是3D科技的先驅者。為了設計駭客任務網路版，Monolith Entertainment特別創造了一套完整的遊戲開發工具，名為LithTech Discovery System。這套工具不但有最新的3D圖型引擎之外，還有經過最佳化的網路引擎。一般的網路遊戲最大負荷量大約為五到六千個玩家在同一個伺服器上面，但是據表示LithTech Discovery System的網路引擎能夠讓上萬玩家登入同一個伺服器裡面，可以說是相當驚人的科技。

據美國華納兄弟電影公司表示，駭客任務的世界與網路遊戲的世界是一個完美的組合，加上華納兄弟與美國連線又是同一家公司，因此在網路科技上面駭客任務網路版比起其他同類型的遊戲也佔上了許多先天的優勢。雖然說駭客任務網路版的遊戲細節等等至今都還沒有透露出來，但是據表示，駭客任務的電影導演以及華納兄弟電影部門都密切的注意遊戲設計小組的動向，為的就是要確保遊戲的內容能夠忠實的反映出電影的內容。對於駭客任務網路版的種種消息，筆者以後還會陸續的為玩家們介紹。





天堂二代 (Lineage 2)

製作公司 NCsoft
發行公司 NCsoft
遊戲網站 http://www.lineage2.com

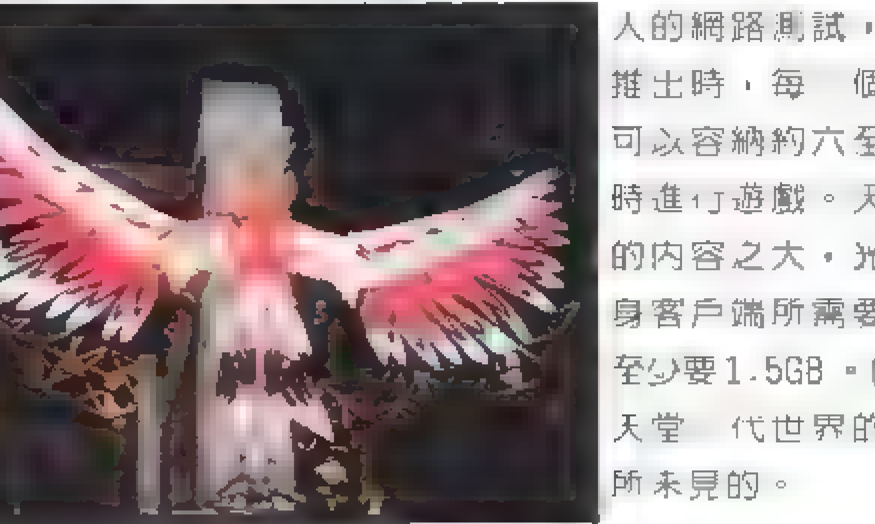
這一次在會場上面，最令每一個參展廠商驚訝的就是韓國的NCsoft了。以往在會場上面擁有最大攤位的一向就是EA、Sony以及任天堂，但是，這一屆在會場上面NCsoft的攤位居然與上述三家廠商一樣大。很多業界的專家都知道，在亞洲地區網路遊戲受歡迎程度遠超過美洲或是歐洲地區。但是到了這次會場上面，看到了NCsoft的攤位之後，方才知道該公司到底有多賺錢。兩年前NCsoft以及網路遊戲之父理察・蓋瑞特(Richard Garriott)結盟，成立了NCsoft美國分公司。許多人都想知道亞洲的網路遊戲大廠以及網路遊戲之父在一起會推出什麼樣的產品。雖然傳說中理察正在設計網路遊戲Tabula Rasa，但這一次在會場上面卻沒有出現這套遊戲的蹤跡，但是NCsoft的「天堂二」(Lineage 2)的造勢活動在會場上面卻是來勢洶洶。顯然，「天堂二」將會是NCsoft在美國的第一套主打產品。

具在場人員表示，備受玩家期待的「天堂二」(Lineage 2)目前已在韓國展開測試。許多天堂一代的玩家擔心NCsoft推出二代之後將會取代一代成為主打遊戲，吸收一代的玩家。關於這方面玩家不用擔心，NCsoft的執行長金澤辰在E3會場上面的記者會上表示，天堂一代以及二代是兩款迥然不同的遊戲。天堂一代在設計之初是專門針對亞洲玩家所設計的產品。不過，自從NCsoft成立了美國分公司之後，遊戲設計方針就隨之改變。自從天堂二開始，NCsoft的產品設計的對象就變成針對全世界玩家，而不僅是亞洲區玩家而已。天堂二吸取了其他線上遊戲的長處，以全新的3D視角顯示，讓玩家有更精彩的體驗。

天堂二代事實上是一套前傳，遊戲的背景設定在天堂一代的一百五十年前。在二代裡面，天堂的世界並不如同一代是一個統一的王國，二代的世界是一個充滿戰亂紛爭的世界。在這個世界裡面有兩個敵對的團體，分別是Elmoa王國以及Gracia群島。天堂二代基本上的操作系統以及遊戲的規則與一代相似，但是無論是在那一方面都有相當驚人的進步。首先，不管是誰，在看到天堂二時對於遊戲的第一個印象就是其3D畫型引擎。由於遊戲世界從一代的平面顯示轉變為二代的立體顯示，在遊戲的玩法上也因此而增加了許多變化。在天堂二代裡面，玩家不但可以在天空飛行，也能夠到海中探險。在戰鬥方面，除了一對一的戰鬥之外，二代更能夠讓玩家們之間成立的團體共同策畫複雜的戰略。

在場NCsoft的人員也表示，天堂二與一代不同的地方就是當遊戲上市時，就會有比起一代要龐大的世界以及更豐富的故事情節。天堂二的世界有多大呢？據表示，以正常的方式移動，玩家從遊戲國度的一端到最遠的另一端，至少也要花上八、九個小時的時間。目前在韓國天堂二正進行三千人的網路測試，等到遊戲推出時，每一個伺服器將可以容納約六至七千人同時進行遊戲。天堂二世界的內容之大，光是遊戲本身客戶端所需要的容量就至少要1.5GB。由此可見，天堂二代世界的廣大是前所未見的。







另外，天堂二代更推出了一項新功能，將網路遊戲帶到了一個新的境界。在天堂二代裡面，玩家進行遊戲不一定要透過電腦登入遊戲，而是可以運用其它的方法與遊戲世界保持連絡。玩家可以通過各種媒介，如手機、網路PDA或者是網頁等方式，與遊戲裡面的同伴隨時的互通信息。因此，熱衷的玩家們就算不在電腦前面，也能夠隨時的注意遊戲裡面的狀況，真正達到二十四小時都在網路遊戲裡面的境界。

在天堂二代裡面玩家可以從五個種族之間選出自己喜歡的角色扮演，包括人類、精靈、魔獸、矮人以及黑暗精靈等五種。在每一個種族之間還分為許多不同的等級以及能力天堂二代裡面有一個創新的特色，就是每一個種族都會有其所屬的種族科技樹。當玩家的人物升級時，不但可以得到新的技能，人物的外表也會跟著改變。也就是說，在遊戲裡面玩家可以光靠外表就得知其他玩家的等級，而不需要檢視相關數值。在每一個種族裡面一般都會分為兩個等級，分別是戰士以及魔法師。戰士所使用的戰鬥招式，在遊戲裡面會隨著玩家所穿戴的裝甲以及搭配的武器而改變。而在戰鬥的方式上，天堂二裡面一共分為兩種，自動攻擊模式以及手動模式兩種。在魔法師方面，玩家在遊戲裡面將會有三種系列的法術可以學習，分別是白魔術、黑魔法以及招喚術等三種，每一種魔法種類都還分為許多不同的項目。隨著魔法系的不同，再加上所使用的魔法物品，天堂二代在魔法上就有上千種不同的變化。

在戰鬥方面，天堂二代與一代有著很大的不同。一般的網路遊戲注重的是玩家與玩家之間一對一的戰鬥，而天堂二代注重的卻是團體之間的戰鬥。在天堂二代裡面有著團體經驗值的設定，當玩家隨著一個團體一起進行戰鬥或者是冒險時，團體經驗值會隨著增加，而個人經驗值方面也會更快速的增加。遊戲之中還有「戰鬥血盟」的設定，讓結盟的盟友們在戰鬥時能夠有享有比一般未結盟玩家更多的優勢，但是相對的在戰鬥時受到的損傷也會平均的分配到所有的盟友之中。換句話說，有福同享、有難同當就是戰鬥血盟之中盟友們的關係。



天堂二在音樂方面更是值得玩家期待。據最新的官方消息表示，NCsoft特別請到了著名的電影作曲家Bill Brown來為遊戲的背景作曲。Bill Brown在電影方面的履歷包括Any Given Sunday以及去年奧斯卡提名的Ali。Bill Brown也是遊戲界作曲的老手，在遊戲方面的履歷包括Rainbow Six, Command & Conquer: Generals, 以及Ghost Recon等產品。天堂二不但有最新的圖形引擎，還有動人的背景音樂。看來，這一次韓國的NCsoft真的是全力以赴，打算要攻下全世界的網路遊戲市場。

天堂二代更具有攻城的特色，玩家們不但可以運用各種的攻城武器，還能夠參與防禦城堡的任務。二代裡面有著複雜的政治系統，其系統基本上仿照中世紀的君主系統。也就是說，玩家不但能夠有機會成為地主、領主、貴族等等，還能夠選擇效忠一個君主，以求得到君主的保護。由此可見，天堂二代之中人與人之間的關係是相當重要的。遊戲中更有一個同儕評估系統，玩家在遊戲中的所作所為，其他玩家都可以投票評定玩家的行為是否恰當。當玩家的評估質變低時，將會受到各種不同的懲罰！

「天堂二」目前在韓國測試，但是至於海外的測試時間，據在場的人員表示，現在還不清楚。不過，好消息是，據NCsoft的執行長金澤辰表示，下一次測試時，將會由台灣、美國、香港和日本會同步進行測試。





英雄城市
(city of heroes)

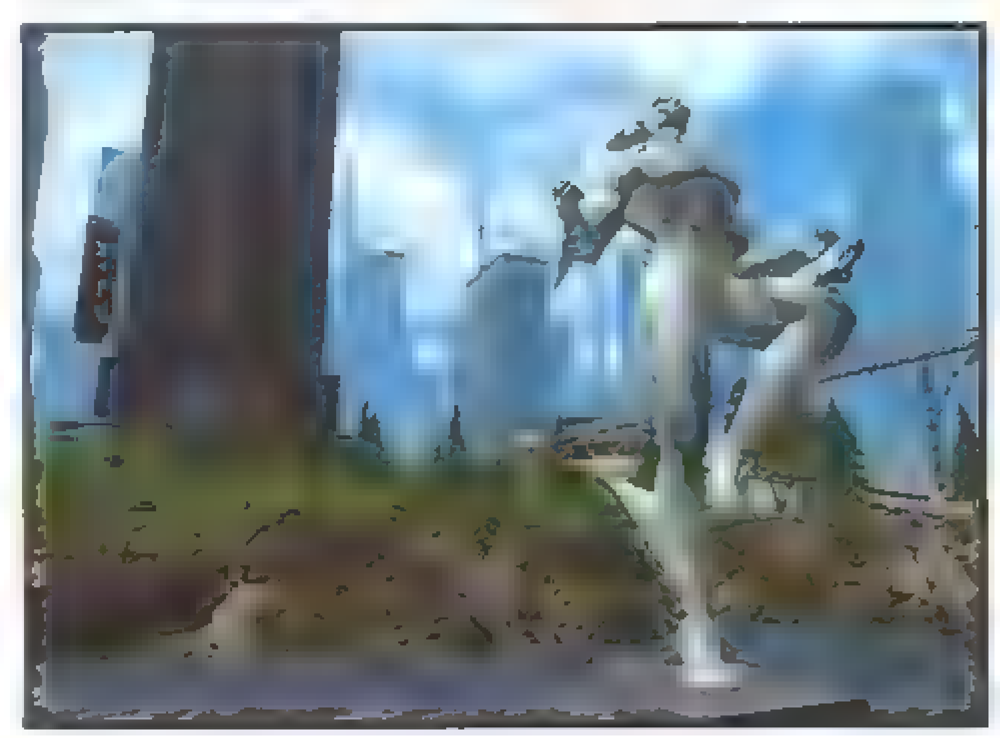
- 製作公司 CrypicStudios
- 發行公司 NCsoft
- 遊戲網站 http://www.cityofheros.com/





網路遊戲現在在市面上可以說是如雨後春筍一般的多，但是其實仔細的瞧瞧，大部分的遊戲都差不多，MMORPG 類型的遊戲不是幻想類型的背景，就是中世紀時代的背景，再不然就是日系以「太空戰士」世界為基礎的產品。這一次在會場上面，NCsoft 展出了一套新的網路遊戲，其背景打破傳統，相信能夠為網路遊戲帶入一個新的紀元。City of Heros 是由Cryptic Studios，也就是NCsoft 美國其中的一個設計團隊所製作的產品。City of Heros(中文翻譯：英雄城市)顧名思義，遊戲的背景就是設定在一個充滿著擁有特別能力蒙面英雄的都市。遊戲的世界設定在Paragon City中，那是一個充滿著邪惡罪犯、心懷不軌的外星人以及地底怪獸的都市。玩家身為蒙面英雄，在遊戲中的任務當然就是要與這一些都市中不良的成份作戰，維護都市的秩序。

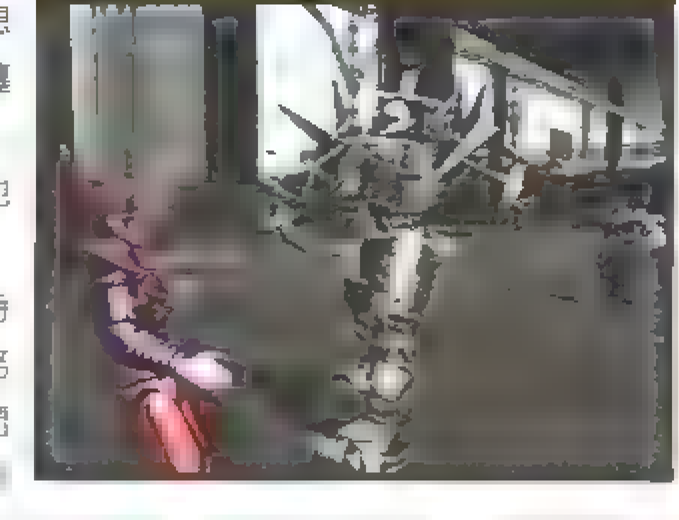
在遊戲的一開始，玩家得要設定自己要扮演的英雄。在遊戲中有四十多種不同系列的英雄，每一個系列都有其特別的能力。在選擇英雄種類之後，玩家可以隨意的設定英雄的外表，從臉部特徵、身材及外型，一直到道具以及衣服的設計，玩家都可在遊戲中加以改變。當然，玩家一開始選定某個英雄系列，並不代表在遊戲裡面就一定要一直扮演同一個角色，隨著玩家經驗值的增加，在遊戲之中將會學到更多的特別能力以及專長。也就是說，玩家將會有機會學得另外系列英雄的能力。現在市面上有許多的蒙面英雄商品，代表著許多的玩家對於蒙面英雄的生活有著相當的憧憬。英雄都市讓玩家們能夠有機會扮演蒙面英雄，真正的體驗身為蒙面英雄的滋味。



許多的網路遊戲都有一個很大的問題，就是當玩家的人物升到最高等級時，遊戲就變得乏味無趣。網路遊戲的設計公司不可能隨時的加入新的任務，因此除非玩家之間創造新的任務，不然遊戲除了練功之外就沒有什麼其它的目的。英雄都市這一款遊戲，不會有這種缺乏任務的情形出現。由於Paragon City到處都是壞人，在遊戲之中隨時都會有新的敵人出現，而這一些敵人從低級的罪犯到不好惹的怪獸及外星人等等，每一個等級的玩家都會有對等的敵人可以作戰。

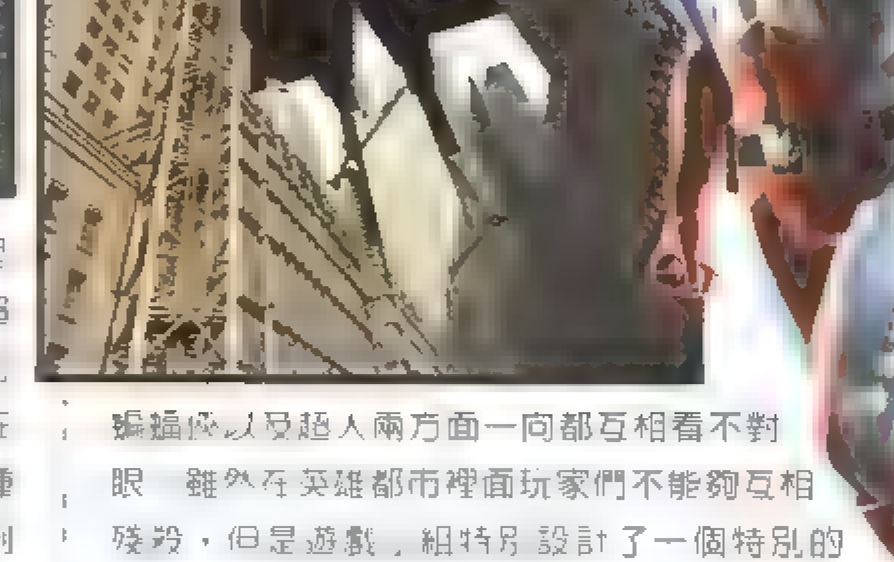
乍聽之下，操作一個英雄與邪惡勢力交戰好像是單機遊戲的內容，為什麼要將其設計成為網路遊戲呢？事實上，英雄城市有著許多的玩法，與低級的罪犯作戰只不過是低等級玩家在遊戲中練功的方式而已。大家都知道，在漫畫的世界裡面，有兩種英雄任務，一種是單打獨鬥的英雄，例如蝙蝠俠、超人、蜘蛛人等等，另一種則是團隊並肩作戰的英雄團體，如X man 這類型的團體。當然，就算是單打獨鬥的英雄們遇到了難纏的敵人時也不得不聯手作戰，這就是為什麼蝙蝠俠、超人、蜘蛛人等等組成了一個叫做Justice League的團體。在英雄都市裡面，玩家雖然可以一直過著獨行俠的

生活，但是如果想要有機會與更難纏的對手挑戰的話，就一定得要與其他的英雄聯手。



遊戲中也隨時都會有大型的任務出現，需要英雄們（也就是玩家們）共同作戰。這一些情況包括一群罪犯闖入了一棟建築物裡面，挾持了上百個人質。這時候，無論玩家擁有什麼樣的超能力，都不可能同時的營救所有的人質。這就是為什麼遇到這種情況時玩家們就非得聯手不可的原因。設計小組特別在遊戲之中加入了團體系統，為的就是要鼓勵玩家們組成各種的英雄團體。這一些團體組成之後在遊戲裡面將會隨時收到各種求救信號，也就是通知那裡有特別任務的訊息。團體所完成的任務不但會增加個人的經驗值，整個隊伍的團隊經驗值也會相對的增加。一個英雄團體完成的任務越多，名氣也就越高，相對的也會吸引更多的邪惡勢力前來挑戰。

設計小組特別強調，在遊戲裡面玩家的等級並不代表著絕對的力量。換句話說，一個等級五十的英雄與等級十的敵人交戰時，並不代表英雄就一定能夠打贏。英雄都市裡面的敵人有著一系列英雄沒有的特別能力，而且敵人之間也懂得互相合作，因此可以說是相當的難纏。英雄都市設計小組在設計敵人的人工智慧時下了很大的功夫，故意的將遊戲的敵人設計成相當聰明的對手，為的就是希望玩家在遊戲中對付這一些敵人時能夠聯手合作。



玩家之間互相殘殺當然也是許多網路遊戲玩家玩遊戲的目的之一。在漫畫中，英雄代表的角色是絕對正義的象徵，當然正義的一方怎麼可以互相殘殺呢？不過，漫畫迷也都知道，英雄之間事實上也有互相看不順眼的時候，如蝙蝠俠以及超人兩方面一向都互相看不對眼。雖然在英雄都市裡面玩家們不能夠互相殘殺，但是遊戲小組特別設計了一個特別的競技場，在遊戲裡面提供一個可以讓玩家們互相較量的地方。在競技場裡面打輸的一方當然會受到一定的懲罰，而贏家也會得到一定的獎賞。也就是說，在遊戲裡面互相看不爽的玩家可以有機會「釘孤枝」，是一個相當有趣的功能。

英雄都市是一個以漫畫世界為背景的遊戲，因此在遊戲之中玩家也可以得到各種不同的特別物品。這一些物品的功能從裝飾玩家的衣服，到增加玩家的功力以及能力等等，遊戲中五花八門的物品有上千種，光是尋找這一些物品在遊戲中就可以佔走玩家大部分的時間。部分的敵人甚至需要玩家找到特定的物品才能夠打倒。物品的尋找在英雄都市裡面也佔有相當的份量。

英雄都市目前的設計方向，計畫每一個伺服器上能夠提供一萬個玩家進行遊戲的能力。當然，在任何時候都不可能一萬個玩家同時上線，因此遊戲的任務以及敵人的設定初步是設定能夠讓六千個玩家同時進行遊戲，而有著充分的任務讓每一個玩家進行。英雄都市是一套產品在會場上面展出時看起來是一套相當有趣的產品，但是以漫畫世界為背景的網路遊戲可以算是一個嶄新的市場，到底推出後玩家們的接受度會有多高，現在難以估計。不過，在同類型的網路遊戲充斥市面的今日，筆者到是相當期待這套遊戲的推出，希望它能夠為網路遊戲世界注入一股新血。



天使 (Shining Lore)

製作公司 Phantagram Limited
發行公司 NCsoft
遊戲網站 http://www.shininglore.com/

遊戲仙人研究室

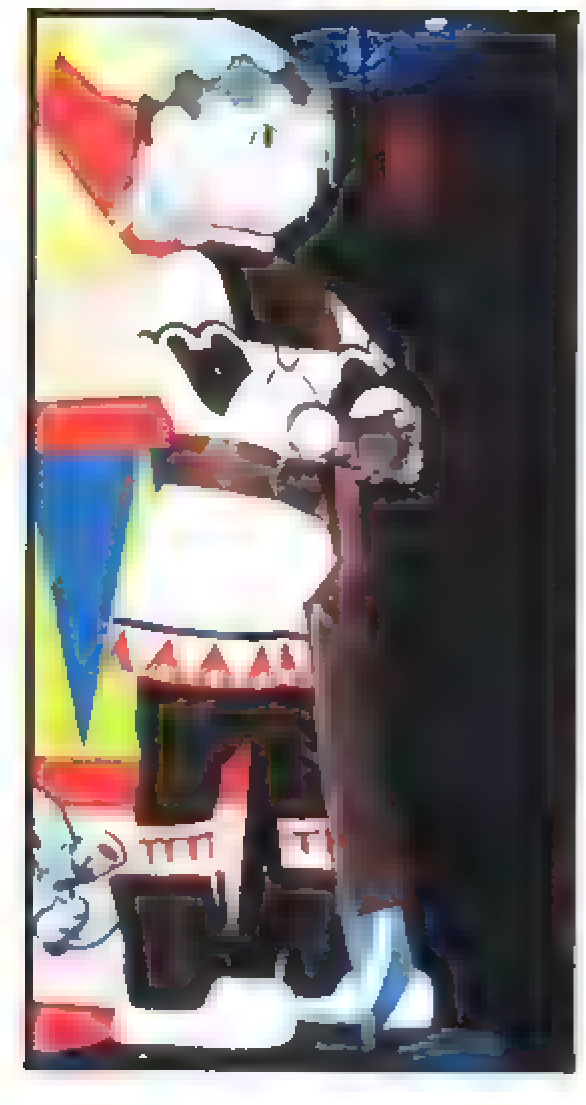
這一次在會場上面韓國的NCsoft除了展出自己研發的產品之外，也展出了旗下代理的許多產品。成立至今快要十年的韓國遊戲公司Phantagram Limited，目前在韓國是一家相當著名的遊戲設計公司，這次在NCsoft的攤位上面展出的「天使」就是該公司最近開發的產品。這一次在會場上面看到的所有網路遊戲，在美工設計上都採取真實人物比例的設計，唯有天使這套遊戲採用的是日本式Q版的美工畫風，因此在會場上面可以算是獨樹一格的產品。有趣的是，美國的玩家一向習慣真實人物比例的遊戲畫風，這一次在會場上面對這種日系畫風的產品，到底接受度會有多高，筆者倒是相當有興趣知道。

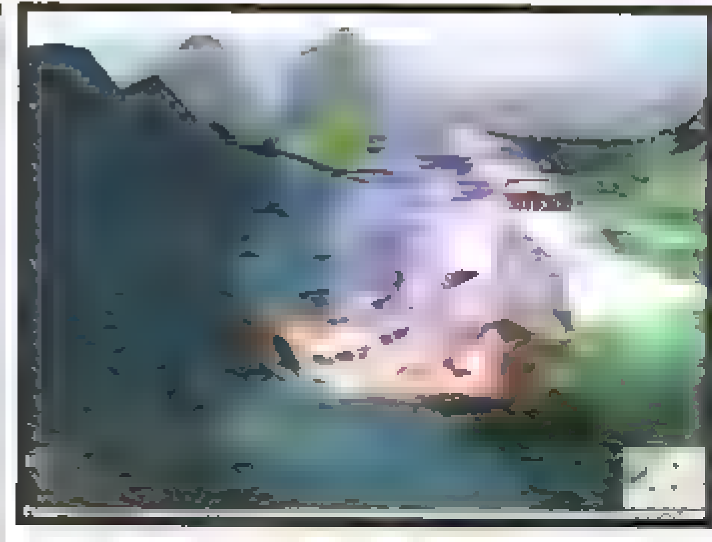
其實天使這套遊戲也不完全算是多人連線網路遊戲，據現場人員表示，遊戲本身除了可以支援上網之外，另外還有一個單人模式可供玩家單獨進行遊戲。在遊戲的一開始玩家當然得先要設定自己的人物造形。由於遊戲本身採用的是Q版可愛的畫風，因此除了一般的人物屬性，如頭髮、身高、髮型及臉部特徵等普通的設定值之外，玩家甚至能夠自由的設定遊戲人物的上衣、裙子、褲子、鞋子、襪子、首飾等各種人物身上穿著的服飾。據表示，遊戲本身有數百種服飾可供玩家選擇，因此，在遊戲世界裡面玩家每一個角色都會各自有不同的風格。

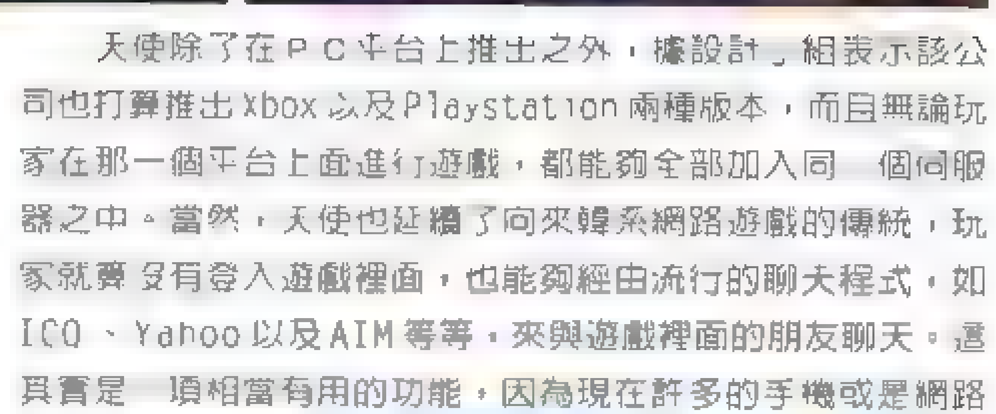
遊戲裡面可愛的不僅僅是玩家們所扮演的角色而已，在天使的世界裡面，就算是敵人也設計的非常可愛。在會場上面看到的敵人角色全部都是可愛至極的小動物，看來，天使這一套遊戲的主要消費者族群顯然是專門朝向女性所設計的。說到敵人，就不得不提到遊戲的戰鬥系統。天使採用的是即時制的戰鬥系統，在遊戲裡面角色可以搭配各種不同的武器，除了近距離系的武器之外，遊戲中也有多種的長程武器可供玩家選擇。筆者認為，用刀劍或是槍砲來對付這麼多可愛的小動物，心理上總是覺得不太對勁。

當然，戰鬥並不是天使這套遊戲裡面僅有的一環。除了對付怪獸（這麼可愛的敵人稱其為怪獸實在是有些不太恰當）練功升級之外，玩家還可以訓練其他各種的技能。事實上，天使裡面有各種五花八門的職業可供玩家選擇，除了一般網路遊戲都有的法師或是戰士之外，天使裡面還有像廚師或是醫師等等有趣的職業可選擇。玩家在遊戲中的另一個目的就是要提升本身的職業技能，等到玩家的職業技術增加到某一定程度之後，對於玩家在遊戲中的探險將會有很大的幫助。

在天使中賺取經驗值的方式除了對付敵人以及完成任務之外，還有一個相當別緻的方法。天使裡面有許多的迷你遊戲，如果玩家不想要戰鬥的話，可以加入這一些迷你遊戲。在會場上面設計小組展示了幾個迷你遊戲，整體的感覺這一些迷你遊戲，很像是任天堂上面的瑪俐派對中的那一些小遊戲。據表示，天使裡面的迷你遊戲依照遊戲角色的職業來分類，當玩家加入與自己職業有關的迷你遊戲，並且成為迷你遊戲的贏家，那麼玩家不用戰鬥也能夠取得經驗值並提升技能，甚至得到升級和獲得珍貴稀有的物品。



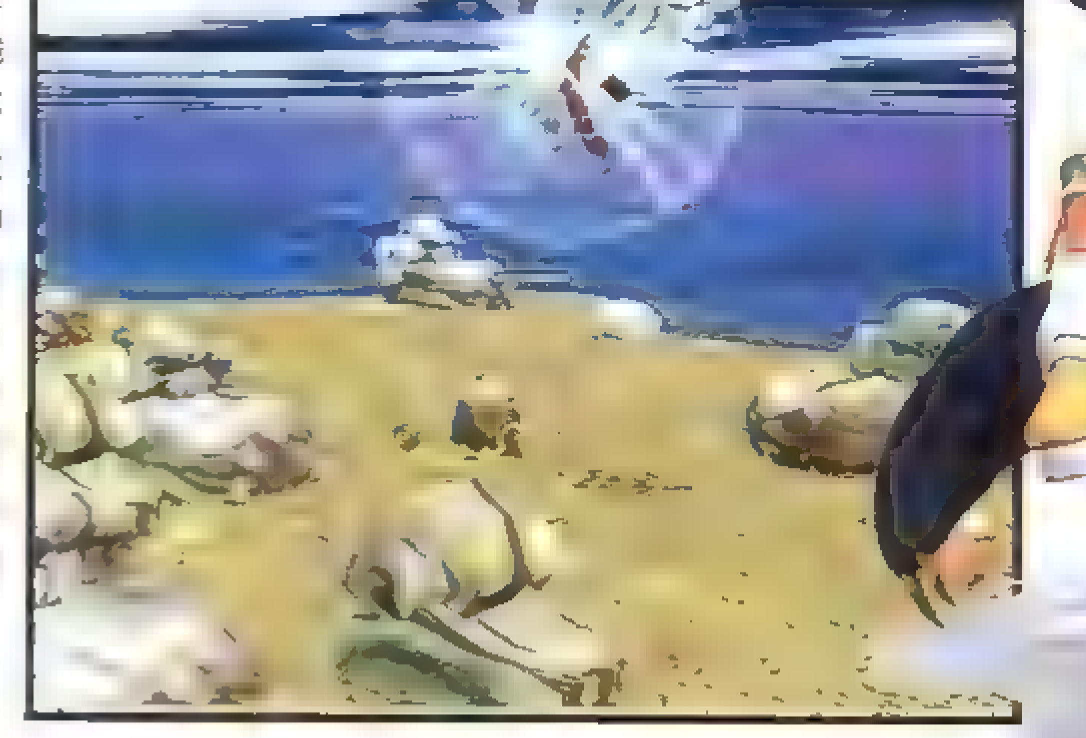




美系的網路遊戲基本上的背景故事都相當的簡單，而韓系的網路遊戲則通常都有相當複雜的背景故事。天使與其它的韓系網路遊戲一樣，在背後都有著一段精采的故事為遊戲的主要架構，而且分為好幾集，一段一段時間慢慢推出。遊戲的頭三段故事分別為「大地和海洋」、「繼承者」以及「新紀元」。基本上天使整套故事都是與遊戲世界裡面的阿爾丹文明有關。

說到網路遊戲，一般玩家最關心的就是遊戲是否有「玩家對玩家」(Player vs Player，也通稱PvP)的功能。很可惜，設計小組表示天使裡面將禁止玩家在普通的時候互相砍殺。不過，這並不代表玩家在遊戲裡面就完全沒有互相交戰的機會。事實上，迷你遊戲也有包括著類似擂台般的玩法，可以讓玩家在遊戲之中單挑。雖然說在這一些單挑的擂台裡面敗北的一方，在遊戲之中不會真正的死亡，但是勝利的一方卻能夠得到很多的經驗值。

天使另外一個特別的地方，就是遊戲裡面的世界規則設計與創世紀系列很像。像遊戲裡面幾乎玩家所有在畫面上看到的物品，都能夠撿起來並且加以使用。據表示，遊戲裡面只要是能夠讓人物撿起來的物品都有其一定的用途，事實上，就好像冒險遊戲一樣，有時候結合兩、三個不同的物品，可能會達到意想不到的結果！天使的引擎也能夠允許玩家自行設計各種3D的特效，並且將完成的特效與任何一種魔法結合。也就是說，當玩家在遊戲中運用魔法時，不但可以看到自己設計的魔法施展時的特效，其他玩家在使用同一種法術時也會有迥然不同的效果。這是一個相當有趣的功能，玩家們有機會一定要試試。



天使除了在PC平台上推出之外，據設計小組表示該公司也打算推出Xbox以及Playstation兩種版本，而且無論玩家在那一個平台上面進行遊戲，都能夠全部加入同一個伺服器之中。當然，天使也延續了向來韓系網路遊戲的傳統，玩家就算沒有登入遊戲裡面，也能夠經由流行的聊天程式，如ICQ、Yahoo以及AIM等等，來與遊戲裡面的朋友聊天。這其實是一項相當有用的功能，因為現在許多的手機或是網路PDA等等都支援這些聊天程式，也就是說，玩家隨時隨地都能夠注意遊戲世界裡面的情況。

據表示，天使的初步測試已經在亞洲同步以簡體中文、日文以及韓文等語言順利完成。至於公司下一步的計畫就是要先將遊戲的英文版設計完成，接著才要進行下一階段的網路測試。有興趣的玩家可要隨時注意這款遊戲的消息喔！



魔戒：中土網路世界

(Lord of the Rings) middle earth online

製作公司 Turbine
發行公司 VivendiUniversalPublishing
遊戲網站 http://www.lordoftherings.com/meo/



魔戒三部曲系列電影，無論是在全世界那一個國家都是相當熱門的。這麼受歡迎的電影當然會有許多的遊戲公司爭先恐後的搶奪改版遊戲的權利。從去年的E3展覽，加上今年會場上面展出的產品，魔戒題材所改編的遊戲一共就有十幾套。當然，在網路遊戲市場大放異彩的現在，網路版本的魔戒遊戲必定是遊戲公司下一步理所當然的動作。這一次在會場上面，Vivendi Universal Publishing展出了《魔戒中土網路世界》，許多玩家們期待已久的魔界網路版遊戲終於要推出了。

魔戒網路版遊戲的世界與電影裡面的世界一樣，完全忠於魔戒作者J R R Torein原作小說裡面所敘述的世界。在遊戲裡面，玩家可以選擇扮演電影裡面出現的各種種族，包括哈比人、人類、精靈以及矮人等等。遊戲本身玩法也相當的多元化，玩家可以選擇要成為一個以武為生的戰士或者扮演一個擁有工作的平民。無論玩家選擇任何一種玩法，魔戒網路版都將能夠將中土的世界忠於原著的呈現在玩家們的面前。喜歡魔戒系列的玩家終於能夠有機會親自在中土世界裡面探險了！

在遊戲一開始，魔戒網路版與其他的網路遊戲一樣，玩家得要先設定在遊戲裡面所要使用的角色。魔戒網路版的角色設定系統相當的複雜，功能也相當的強大。角色身上的任何一個部份玩家都可以加以調整。據在場人員表示，魔戒網路版的角色設定系統選項之多，可能高達上百萬種不同的組合。因此，在遊戲裡面，每一個角色的外表都不同，讓遊戲的世界看起來本身更有變化。





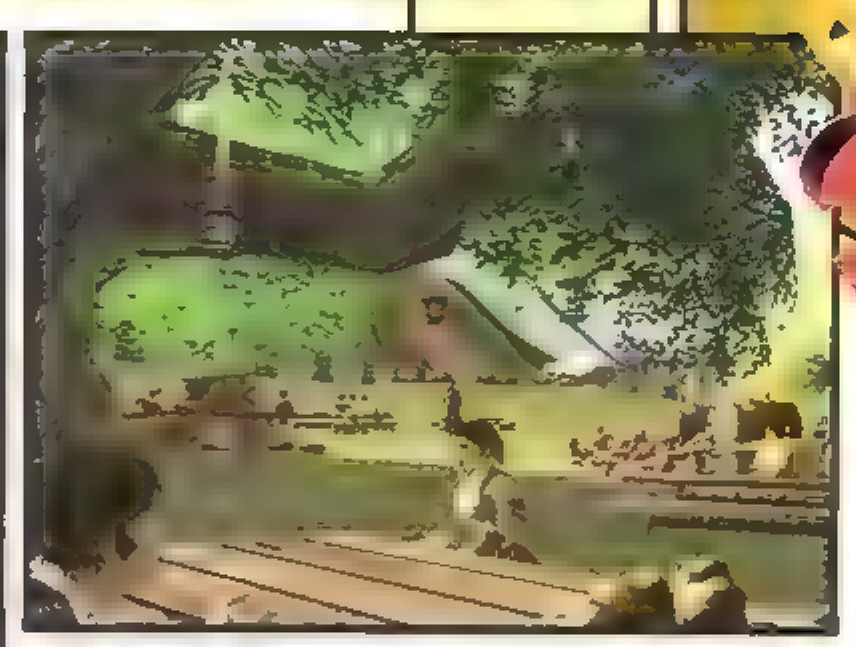
另外，在中土的世界裡面，玩家要是等級達到一定的程度之後，就可以在遊戲裡面開始置產。據在場人員表示，一般的網路遊戲，像網路創世紀一類的產品，都可以讓玩家在遊戲裡面購買不動產；魔戒網路版除了可以讓玩家置產之外，還能夠讓玩家們進行複雜的不動產交易。看過電影的玩家們都知道，在中土的世界裡面，每一個種族所居住的房子在設計及外型上都大不相同。在遊戲裡面，玩家也能夠購買到各種族的住所。

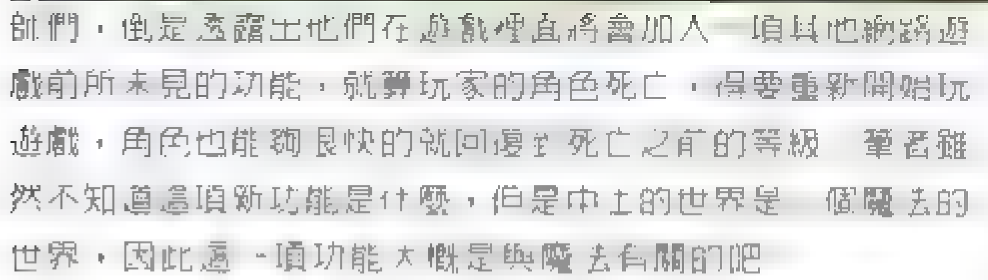


一般的網路遊戲其實在故事上面都沒有什麼特別的主線故事，但是魔戒網路版卻非如此。在遊戲裡面，玩家們必須要互相結盟，運用每一個玩家不同的專長及能力，才能夠齊心協力的打倒中土最邪惡的敵人—黑暗盟主Sauron。由於Sauron擁有魔戒的力量，因此就算玩家暫時的將其打倒，過一段時間之後他也會不斷的復活。也就是說，玩家們在遊戲裡面，每一個人都會有機會可以與Sauron交戰。

一般的網路遊戲玩家的主角要是不幸死亡的話，都可以再次復活。據表示，魔戒網路版可能會突破傳統，完全的取消這項功能。在魔戒網路版裡面，一旦玩家的角色死亡，將不會再次復活。至於為什麼設計小組要這麼作，目前在場人員還不太願意多作解釋。不過，在會場上面展示遊戲的設計







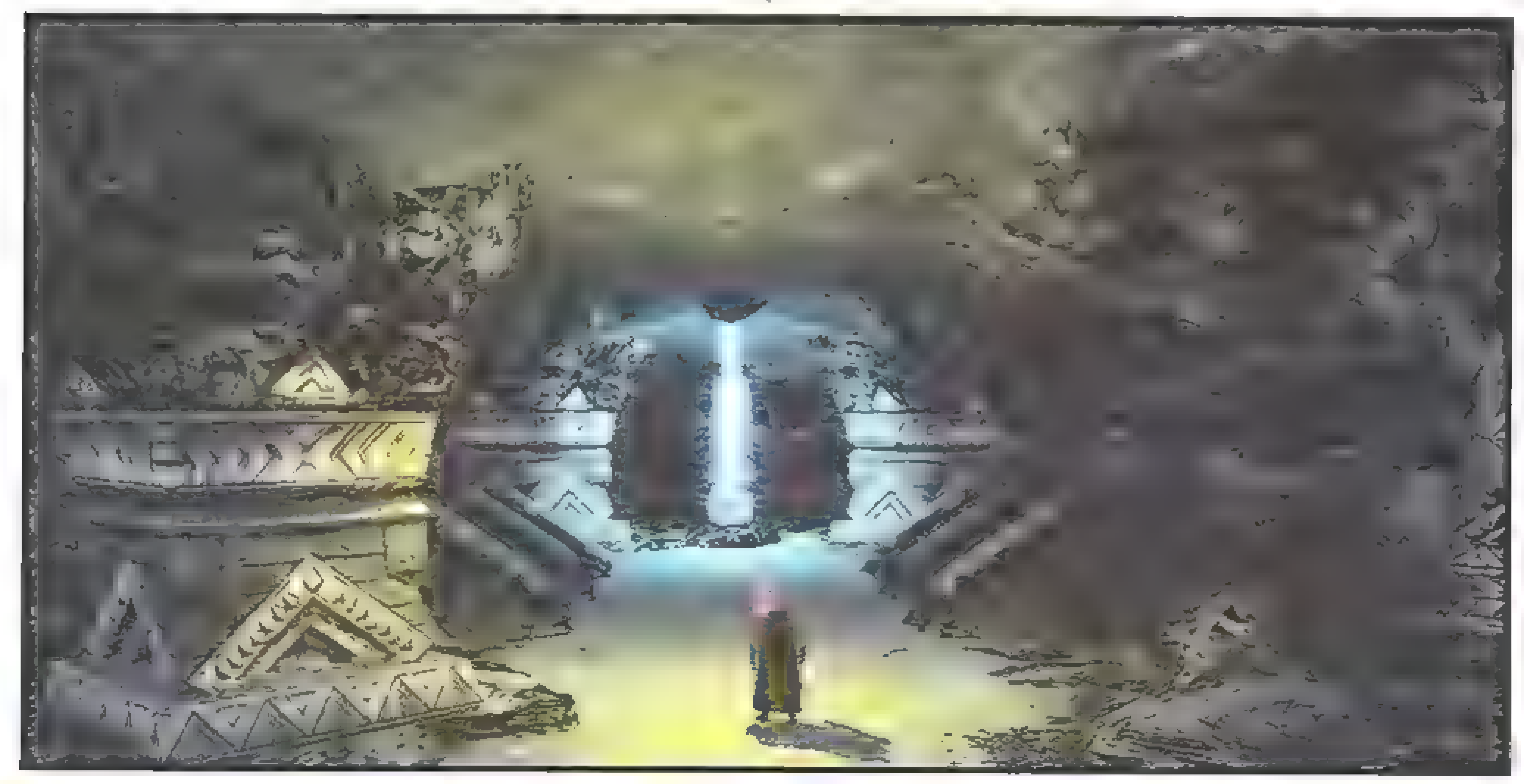
部們，倒是透露出他們在遊戲裡面將會加入一項其他網路遊戲前所未見的功能，就算玩家的角色死亡，得要重新開始玩遊戲，角色也能夠很快的就回復到死亡之前的等級。筆者雖然不知道這項新功能是什麼，但是中土的世界是一個魔法的世界，因此這一項功能大概是與魔法有關的吧。

魔戒網路版的設計小組Turbine公司雖然是玩家們不太熟悉的公司，但是玩家們大可不用擔心該公司的設計水準。Turbine公司是由Chris Tylor所創立，而魔戒網路版也將會是由其一手掌管。Chris Tylor也是以前Interplay公司Black Isle Studio的製作人，他所設計最為有名的產品就是「異塵餘生」系列，許多業界同行稱他為RPG的老大。魔戒網路版由Chris Tylor所設計，絕對會是MMORPG遊戲裡面頂尖的產品。

魔戒網路版運用完全的3D引擎，讓中土的世界忠實的呈現在玩家的眼前。據Chris Tylor表示，中土的世界是一個相當豐富的地方，無論是人文或是山水，作者在小說裡面都有相當細膩的描述。尤其是電影推出之後，片子裡面驚人的電腦動畫更是提高了觀眾的標準。因此，設計魔戒網路版時，如何的能夠以最細膩的圖形引擎將中土細膩的世界呈現在玩家的面前，成為了設計小組面對的一大考驗。在會場上面看到遊戲的展示之後，很顯然的設計小組成功的達成了上述的目標。

魔戒網路版的3D引擎，是這一次在會場上筆者看到的網路遊戲之中畫面最為華麗的。圖形的效果雖然比不上電影裡面那種誇張的特效，但是在電腦平台上面已經可以算是相當驚人了。遊戲裡面每一個人物都是經過美工人員細心的設計，讓玩家可以很輕易的就認出角色的種族類別。在背景方面，遊戲運用了新一代的圖形加速卡所具有的全新光影功能，不論是水上的光影反射效果或者是森林裡面的濃霧，遊戲的3D引擎都成功的將不同地區所要傳達的感覺，從視覺效果上面就充分的表達出來。

《魔戒－中土網路世界》，雖然目前設計工程已經約有80%的完成度，但是網路遊戲最重要的就是測試步驟，據在場Vivendi Universal的人員表示，目前設計小組初步估計魔戒網路版應該會在明年年底推出，但是在那之前玩家們應該都會有機會可以加入測試版本的試玩行列。關於測試活動這方面相關的訊息，有興趣的玩家們請特別注意魔戒網路版的網站，隨時密切注意官方發表的相關訊息。



魔境封神

(mythica)

- 製作公司 MicrosoftGameStudios
- 發行公司 Microsoft
- 遊戲網站 http://www.mythica.com/

（編按：本遊戲在本期究極GAME館中也有介紹，此篇是以在E3的情況為主要介紹內容，有部分雷同難以避免，敬請見諒。）



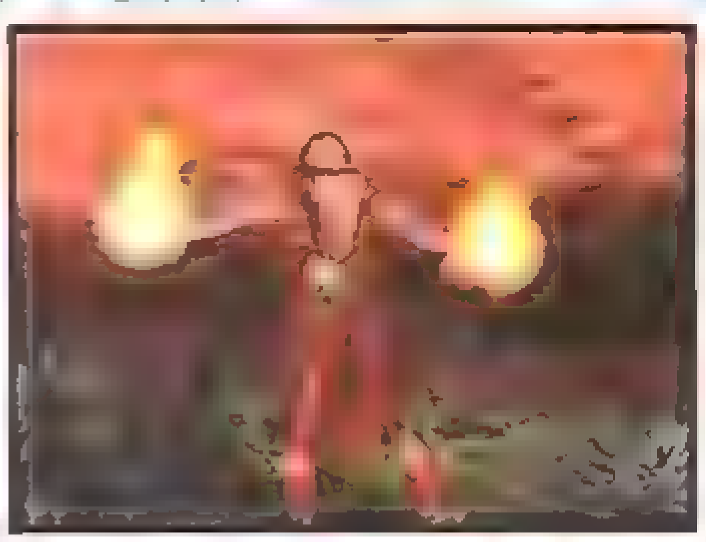
Microsoft一直以來在網路遊戲界都不是一個陌生的角色，從Asheron's Call一代到二代都相當的受到玩家歡迎。這一次在會場上面Microsoft展出了他們最新的網路遊戲，名為魔境封神（Mythica，暫譯）。魔境封神是一套以北歐神話作為背景的遊戲，北歐神話與希臘神話一樣，內容都是有關神明之間的鬥爭，其內容豐富比起希臘神話來看真是一點都不遜色。

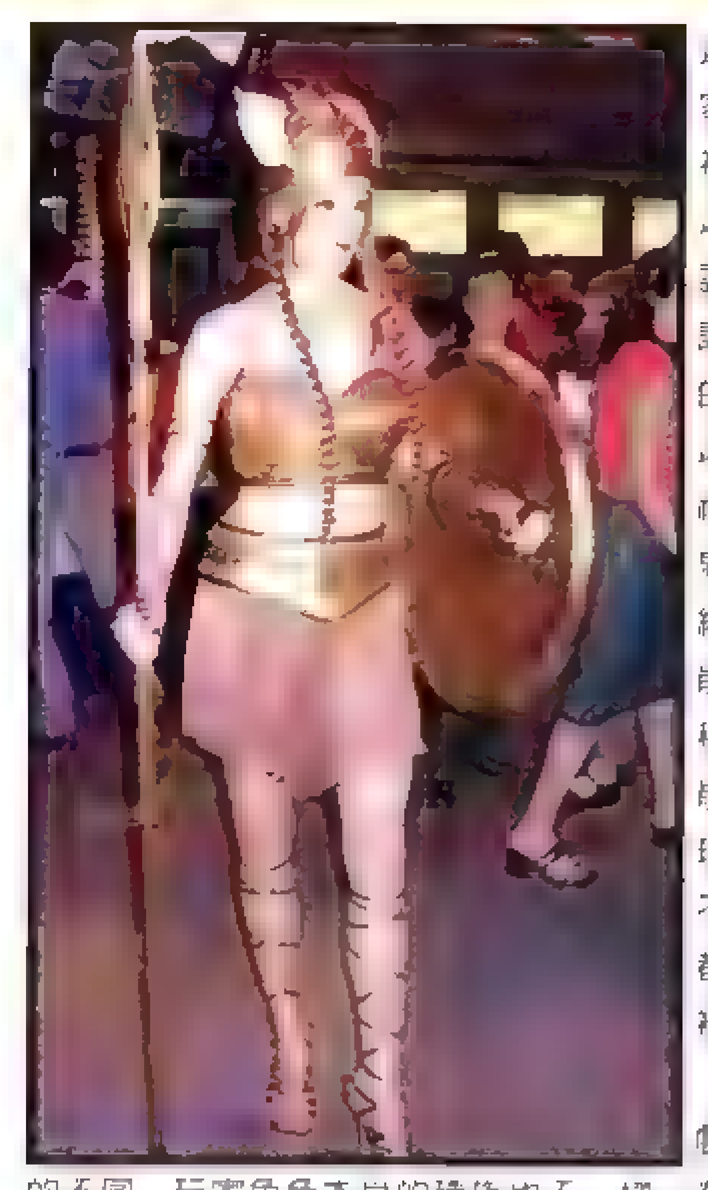
一般的網路遊戲玩家扮演的都是人類的角色，但是在Microsoft新的魔境封神裡面，玩家將會有機會來到死亡的世界，扮演神之手的角色，幫助北歐眾神明等維護世界的秩序以及平衡。目前世界上所有的網路遊戲主重的大多都是人與人之間的互動關係，雖然說網路遊戲一般來說只要上線的人數多，大家一起並肩作戰就相當好玩了。

不過，網路遊戲最大的一個通病，就是遊戲完全忽略了傳統角色扮演遊戲的故事情節發展。魔境封神雖然是一套網路遊戲，但是它注重的是遊戲故事情節的發展。在會場的人員展出這套遊戲時，特別的聲明魔境封神是一套以網路遊戲為架構的單人角色扮演遊戲。

結合單人以及網路的角色扮演遊戲？這到底是怎麼一回事，筆者初次聽到的時候也是相當的不解。原來，打從遊戲一開始，玩家的角色就會有一個目標必須要完成，而若要玩成遊戲裡面的目標，玩家就得要到處的在遊戲世界裡面練功、收集物品以及完成迷你任務等工作。玩家可以藉由殺敵來提升自己的等級，或者是尋找特別的魔法物品來增加經驗值，玩家可以規規矩矩的探險尋找需要的物品，也可以用錢來向其他的玩家購買。遊戲中必須完成的迷你任務有一些是玩家單槍匹馬就可以完成的，但是有一些任務則須聯手合作方能夠完成。為了要玩成遊戲中的種種目標，玩家不得不與其他的玩家們合作。在豐富的探險故事之外，還充滿必須要與其他玩家互動的網路遊戲成份。這就是魔境封神結合單人遊戲以及網路遊戲兩類型產品的巧妙之處。

話說在遊戲中玩家是一位維京武士，在戰場上面光榮戰死之後來到了歐丁面前。偉大的北歐神明頭目歐丁表示，邪惡的勢力，也就是火燄巨人，正在人間以及天界兩地作崇，企圖要搗亂兩界的平衡，進而達到征服兩地的野心。身為一個偉大的維京武士，歐丁派你為祂的代表之一，回到人間，去阻止火燄巨人的野心。在北歐神話裡面，有著守護神的設計。在





遊戲的一開始，玩家可以從北歐神話裡面的十二個神明之中選擇其一為守護神，而每一個守護神都會帶給玩家的角色不同的力量以及能力。在北歐神話裡面，人類世界是由四股力量所組成，分別是物質能量、魔法能量、秩序能量以及混沌能量等四種。隨著玩家選擇了護神的不同，每一個角色都會擁有四種能量裡面之其二。

據表示，在遊戲裡面隨著守護神的不同，玩家角色本身的種族也不一樣，在會場上面遊戲設計小組展示了四種種族系列，分別是戰鬥系、火焰系、雷電系以及女神系等等。戰鬥系的人物擁有強大的體力，能夠空手就對敵人構成強大的傷害。火焰系的角色是運用火焰的高手，能夠使用各種火焰系的魔法。雷電系的角色是運用天然能源的專家，能夠自由自在的運用大自然的力量來構成敵人傷害。女神系角色則是各類魔法都能夠使用，但是每一種法術的力量都不高。在北歐的傳說之中，每一種大自然的現象都有專屬的神明代表，因此，以此估計，本套遊戲推出時玩家能夠選用的角色類型應該至少不下二十種。

魔境封神一樣擁有相當複雜的人物升級系統，隨著角色經驗值的增加，除了會得到新的能力之外，角色的外表也會依照等級的高低而隨著改變。在魔境封神裡面，整個遊戲地圖相當的大，但是整個世界則是分為無數個小地區。每一個小地區可以讓十個左右的玩家同時進入。在整個世界裡面所有的小地區又可以歸為三類，分別是人類的世界、神明的世界以及設計小組稱之為「休息區」的地方。在遊戲裡面，玩家大部分的時間都將會穿梭在人類以及神明的世界之中進行遊戲的主線任務，在進行任務之餘，玩家可以前往休息區，休息區是一個非戰鬥區域，玩家們在這邊可以互相交流並進行物件的交易，或者是向ＮＰＣ購買所需要的補給物。

魔境封神除了有豐富的遊戲故事之外，整個線上世界的尺寸也非常的大，據表示，每一個遊戲伺服器都可以支援約三千個玩家同時進行遊戲，在地圖方面，每一個區域大約的大小約為十平方公里。除了遊戲的內容之外，魔域封神的圖形引擎也是非常驚人的。目前市面上成功的網路遊戲，除了要有精采的內容之外，在圖形方面上更要十分華麗，方能夠吸引玩家，據在場設計人員表示，魔境封神設計小組一共分為兩組，一組專門負責遊戲內容的設計，另一組則是專門負責遊戲圖形引擎的設計。就因為如此，就算目前遊戲尚未完成，遊戲圖形引擎的效果就已經非常的驚人了。除了遊戲裡面每一個人物的外型都設計得相當精緻之外，遊戲裡面的魔法效果也是非常的華麗。遊戲的設計小組表示，傳統北歐神話的人物及世界都非常的多采多姿，為了要能夠完全充實的將這一個世界呈現在玩家的眼前，遊戲一定要有很精緻的圖形才行。

魔境封神目前暫定將會於明年年初推出，不過在那之前應該會有大型的網路測試，有興趣的玩家應該要經常的上微軟的網站，查詢相關訊息。



龍族帝國

(dragon empire)

製作公司 Codemasters
發行公司 Codemasters
遊戲網站 http://www.codemasters.com/dragonempires/uk/



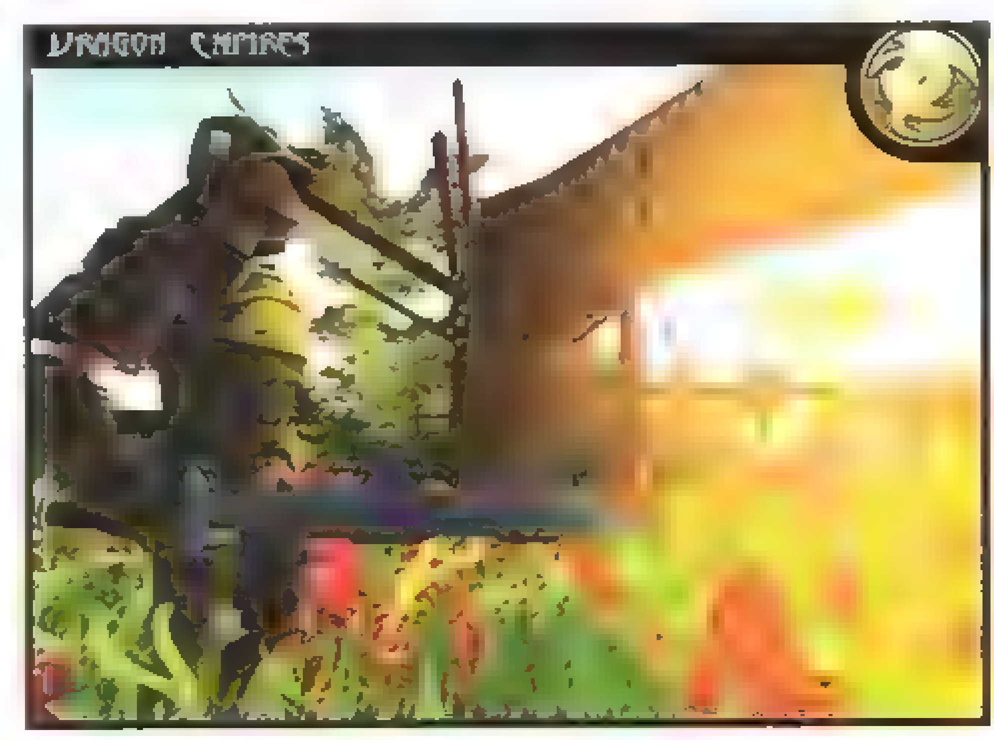
網路遊戲競爭之劇烈，這一次在會場上面不難發現。英國的遊戲設計大廠Codemasters，在E3之前就有透露該公司正在設計一套網路遊戲，而這一次在會場上面該套遊戲終於出現在玩家們的眼前了。龍族帝國是一套注重部落體系的網路遊戲，玩家們在組成自己的部落之後，就可以開始與其他的部落進行交易、聯盟甚至是戰鬥。每一個部落在遊戲之中都有自己的領土，也就是自己部落所可以掌控的地方。簡單的說起來，龍族帝國是一套結合了傳統網路遊戲以及模擬類型遊戲的產品。

龍族帝國，顧名思義，就是一個人類以及龍族共同生存的一個世界。遊戲的世界非常的龐大，整個世界是分割成為差不多一百多塊土地，分別存在五個國度之中。在遊戲一開始的時候，玩家不免要經過與其他網路遊戲一樣的過程，就是先練功、取得物品、並且賺取金錢以及經驗值。等到玩家到達了某一個等級之後，就可以開始與其他同等級的玩家聯手組成一個聯盟。組成的聯盟在經過遊戲的認證之後，就會分得一塊遊戲世界裡面的土地，這時候，聯盟的目的就是要經營這一塊土地。無論玩家的統治手段為何，最終的目的就是要在遊戲的世界裡面統治整個「世界」。



龍族帝國的遊戲背景，盡量的要提供給玩家一個在各方面都仿照真實世界的遊戲世界系統。玩家的聯盟在得到一塊土地之後，可以採取聯盟政策、經濟侵略或者是武力侵略各種政策，玩家甚至可以選擇其它各種異想天開的策略，總之，只要能夠達到最終統治世界的目的，玩家們都可以不擇手段。如果玩家選擇採用聯盟的政策，那麼一個聯盟裡面的成員們，可以分頭的前往鄰邦說服其他的聯盟組成一個更大的聯邦。當然，遊戲裡面沒有任何的系統，可以確保一個聯邦裡面每一個成員都會老老實實的遵守聯邦的規定。畢竟，所謂的聯邦不過是玩家之間的口頭協定而已，就好像真實世界一樣，若是聯邦裡面有任何的成員心懷不軌，那麼玩家也是防不勝防的。

經濟侵略也是一個相當不錯的策略。玩家的聯盟可以在自己的地盤上面興建一個商業城市，並且刺激工業生產的發展。假設玩家的聯盟能夠掌控到一個地區的物料資源，那麼該地帶的所有聯盟就不得不遵照玩家方面的要求，不然他們的國度就會陷入糧食或是物資的危機。當然，如果玩家一昧的壟斷資源，那麼鄰邦的數個聯盟很可能的會聯手攻打玩家的地盤，導致玩家的聯盟亡國。遊戲裡面的政治系統看起來好像是很單純，事實上其實是非常巧妙的。在龍族帝國裡面，玩家的角色等級高低事實上並不是那麼重要的一環，在遊戲裡面最重要的是玩家聯盟的統治手腕以及領袖的領導能力。

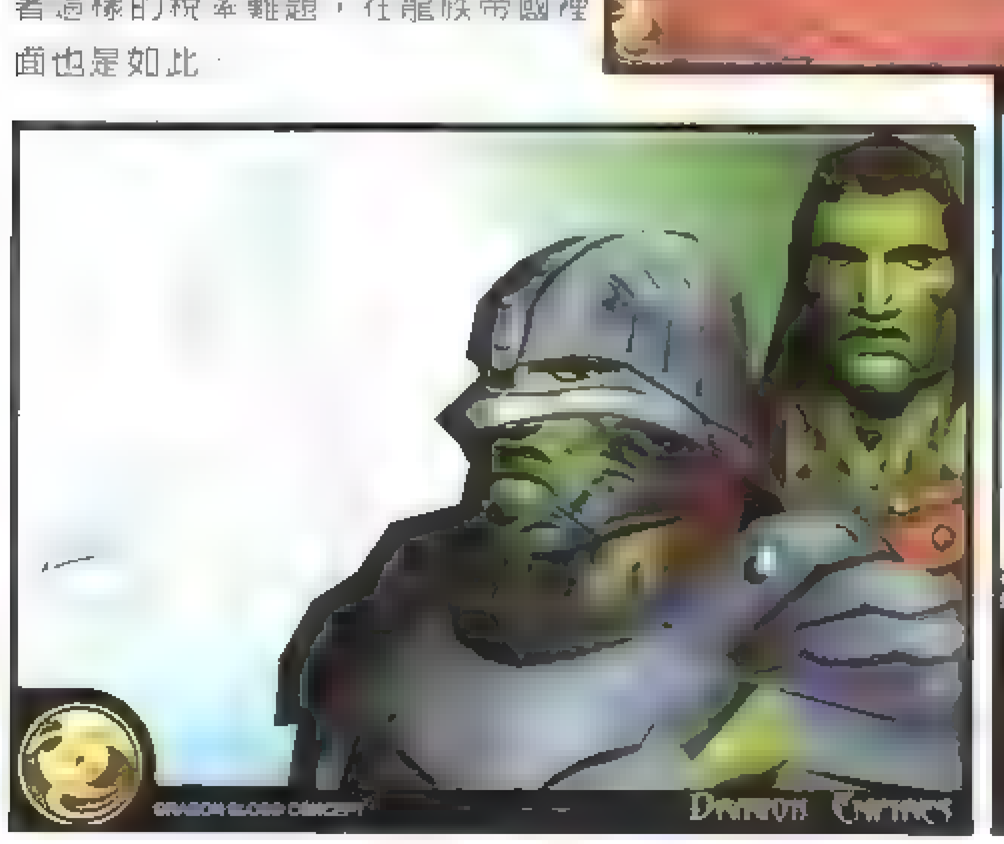


為了要能夠讓玩家們達成統治國度的目的，遊戲設計小組特別設計了一些基本的政治系統。例如，遊戲裡面一個領地的所有權是地區裡面一個城堡為代表。玩家的聯盟可以主動的將城堡交給其他的聯盟來交換金錢，達成領地買賣的交易。當然其他的聯盟也可以用武力進犯，只要城破了之後，領地一樣會落入敵人的手中。當一個聯盟的領地開始增加之後，統治的工作就會變得非常的困難，這時候，一個領地的領袖就必須要開始指派地方官員來分擔統治的工作。不過，這一些地方官員也隨時有可能會開始造反，如何的能夠讓屬下的人都乖乖的效忠工作，則又是龍族帝國裡面遊戲的另一環。

當然，除了統治帝國之外，遊戲也有更多不同的玩法。誰說一定要成為一個政治人物才能夠在世界裡叱吒風雲？如果玩家成為商業鉅子，一樣能夠在遊戲的世界裡面呼風喚雨。成為商業鉅子的第一步就是要從地方開始做起。在龍族帝國裡面有著稅率的設計，無論玩家想要從事那一方面的交易，都必須要在一個領地之內擁有註冊的「公司」，而每一個領地的聯盟則可以自由的設定領地之內的稅率。在領地之內的公司，每從事一筆交易，所屬的領主聯盟都可以抽取稅收。就這樣，基本的經濟供需體系就成立了。在遊戲裡面要是領主設立的稅率太高，商人很可能都會遷移到其他的地區，那麼領地的稅收就會減少，而物資的供給就會跟著減少，而價錢就會上升。這個時候玩家領地的經濟就會陷入危機。相對的，要是一個領地的稅收太低，雖然所有的商人都會遷入，但是玩家的總稅收還是會有不足。真實世界的政府每年都面臨著這樣的稅率難題，在龍族帝國裡面也是如此。

當然，由於每一個領地的稅率不同，因此也會導致物資有著不同的市場價格。龍族帝國裡面並沒有設定物資價錢的系統，一切的商業交易都是自由市場。在自由市場裡面當然也會有同行競爭，到最後，玩家不是壟斷市場，有著完全的定價能力，不然就是有著許多的競爭對手，而演變成為完全競爭，讓物資變成像期貨一般，價錢完全由指標決定，沒有任何一家公司有定價的能力。如何能夠利用每個地方經濟系統以及物資價錢的差別，來從中賺取利潤也是遊戲的另一種玩法。

上述的就是龍族帝國大概的遊戲內容及玩法。聽起來好像相當複雜，但其實遊戲裡面所有的經濟體系以及戰鬥體系大多都是由玩家自己所構成，遊戲本身並沒有設立太多的限制或者規則來限制玩家。龍族帝國提倡的是一個自由的虛擬國度，一切遊戲的內容都是由玩家們自行決定。





星宇爭霸

(planetside)

- 製作公司 Verant
- 發行公司 SonyOnlineEntertainment
- 遊戲網站 http://planetside.station.sony.com/

SOE
SONY ONLINE ENTERTAINMENT

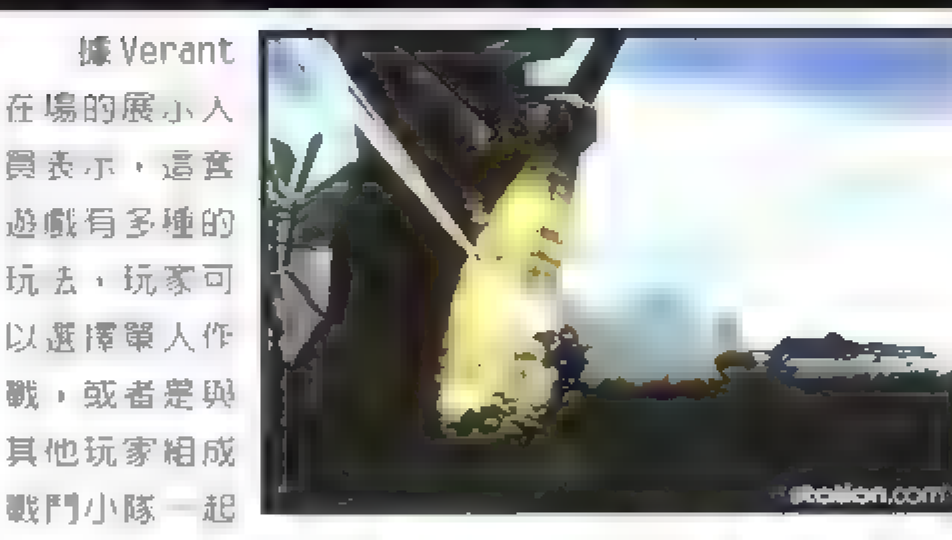
提到網路遊戲的報導，當然就不會缺少網路遊戲的巨無霸Sony Online Entertainment了。設計「無盡的任務」的網路遊戲大廠Verant，這一次在會場上面展出了一套名為「星宇爭霸(Planetside)」的網路遊戲。星宇爭霸這套遊戲的設計一反Verant以往網路遊戲的設計方針，並不是一套網路角色扮演遊戲，而是一套以第一人稱視角為基本架構的網路遊戲。玩家在遊戲之中扮演的是一個士兵的角色，在遊戲之中玩家不但可以單槍匹馬的作戰，也可以使用各種車輛以及武器。在遊戲的一開始玩家可以從四個兵團裡面選出一個加入，並且慢慢的開始經營自已的戰士生涯。

遊戲的背景設在廣大的某星球上面，而這星球上面有著許多背景迥異的大陸。每一個大陸都有不同的戰場可以讓玩家格鬥。從冰天雪地的凍原地到炎熱的沙漠地區，每一個不同的舞台都代表著不同的挑戰。在星宇爭霸裡面，訓練自己



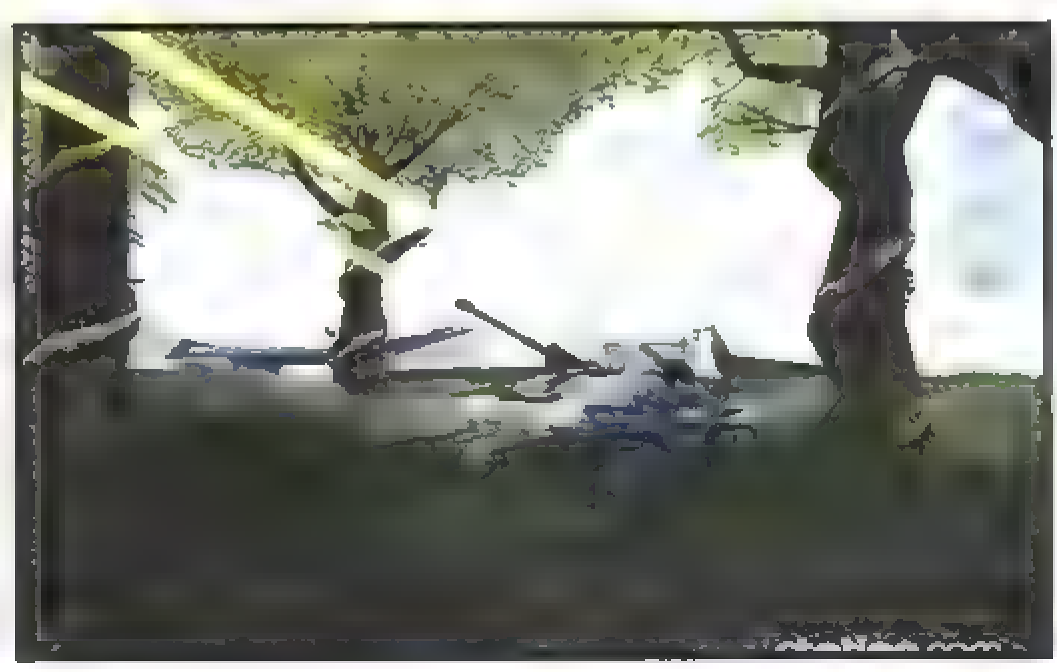
的技巧以及武力只是遊戲裡面的一環，其他的技能，如陷阱設立、技術能力、科技研究等等都是玩家可以著手增加自己戰力的環節。





據Verant在場的展示人員表示，這套遊戲有多種的玩法，玩家可以選擇單人作戰，或者是與其他玩家組成戰鬥小隊一起並肩作戰。遊戲的世界一共分為數個地區，每一個地區的大小都約在64平方公里左右。在遊戲的一開始，玩家扮演的是被某企業雇用的傭兵，隨著遊戲的進行，玩家的目的是要在傭兵體系裡面晉升，而同時取得更強大的戰鬥能力。

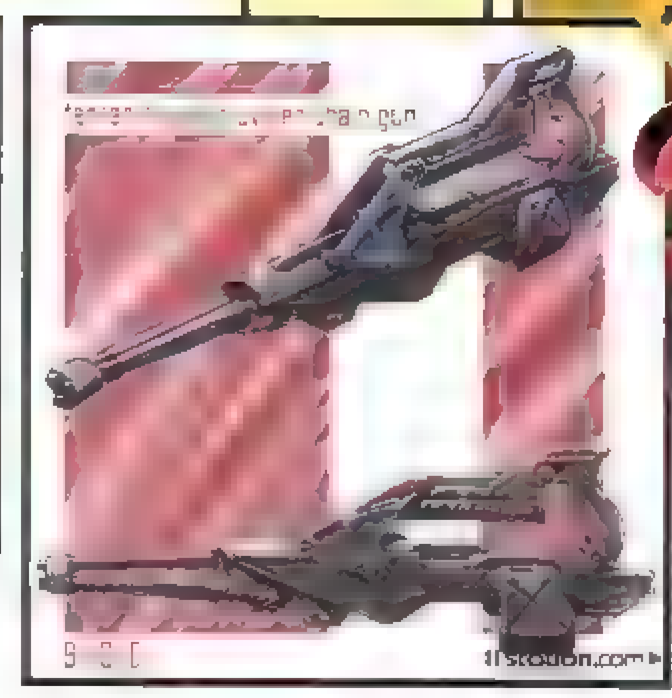
在星宇爭霸將會有大量的武器可供玩家使用。在遊戲裡面武器一共分為三大類，分別是迷你型武器、普通武器以及重型武器等。在遊戲一開始的時候，玩家的角色只能夠使用迷你型武器，隨著玩家經驗增加，在遊戲中可以取得新的武器使用憑證，方能使用更高級的武器型態。每一種型態的武器類型都有上百種選擇，因此在遊戲之中光是尋找稀有以及強大的武器，就是一個有趣的任務。在遊戲裡面玩家可以攜帶的武器數量，取決於角色的等級以及身上穿戴的裝甲。但



是，隨著玩家攜帶配備的重量增加，角色移動的速度也會跟著減低。

遊戲裡面最大的特色就是車輛的種類。星宇爭霸裡面有上百種的車輛可供玩家使用。有一些車輛是單人使用，這類車輛又分為兩種，一種是運輸車輛，可以讓玩家很快的在遊戲世界裡面移動；另一種車輛則是戰鬥車輛，上面可以搭配武器，增加玩家在室外的攻擊能力。另外，星宇爭霸還有可供多人使用的車輛，遊戲裡面的車輛有一些甚至可以每次搭載高達十六個玩家。遊戲裡面車輛的種類多到不勝枚舉，在展示的時候，筆者還看到一種大型的「活動基地」車輛，可以讓玩家的隊伍在任何地方設立一個基地。

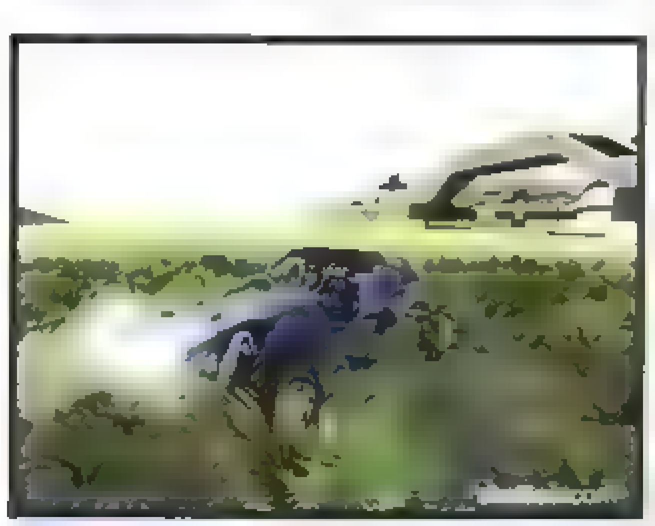






除了車輛之外，星宇爭霸還有各種空軍以及海軍的配備。這一些配備包括戰鬥機、戰艦、運輸機以及砲艇等等。各種的機器在遊戲中都可以在任何的基地裡面製造，不過，在星宇爭霸裡面無論玩家要駕駛那一種機器，都必須要有該系列機器的認證才能夠使用。取得認證就好像取得新的能力一樣，得要靠賺取經驗值來交換。

除了機器駕駛認證之外，星宇爭霸裡面還有其他技能的設定。基本技能可以在經驗值增加時選擇。另外一種技能則是「植入晶片」技能。在遊戲裡面玩家的角色可以植入各種的技能晶片來取得新的能力，如果玩家沒有耐性「鍊功」取得能力的話，可以購買技能晶片植入體內，就可以取得新的能力或者是增強現有的能力。在遊戲一開時，玩家可以選擇一種晶片植入體內，隨著遊戲的進行，還有其他上百種技術晶片可以讓玩家選擇。當然，這一些晶片的售價相當的高，有一些特別的晶片甚至是非賣品，要在特別的地方才能夠取得。



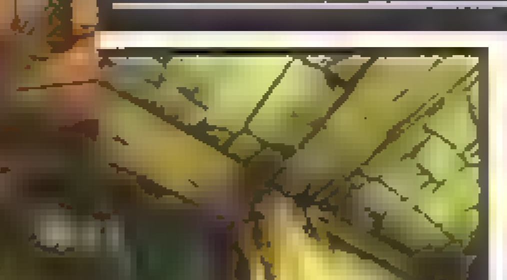
星宇爭霸使用最新的3D引擎，為了要讓遊戲能夠處理快速的戰鬥的同時，不會讓網路的速度減慢，設計小組特別在這一方面進行了一些研究。在會場上面展示時，遊戲的設計人員經由普通的網路線路，從洛杉磯會場連線到舊金山的伺服器，在五十人同時登入的戰場上面，遊戲的速度不但沒有減慢，畫面也仍舊保持著相當高的品質。星宇爭霸的遊戲引擎是Verant設計網路遊戲多年來經驗的結晶。

星宇爭霸預定會在近期推出。在角色扮演類型網路遊戲充斥市面的今日，星宇爭霸的第一人稱1視角射擊遊戲，可以算是為玩家們帶來了一個新的選擇。星宇爭霸主重的是腳步快速的戰鬥，因此玩家在遊戲之中不太需要花太多的時間到處走來走去。對於耐性較差的玩家，星宇爭霸是一套不錯的選擇。當然，有經驗的網路遊戲玩家也不用擔心星宇爭霸的第一人視角動作遊戲設計，會破壞網路遊戲的精髓。畢竟，Verant是一家擁有許多設計網路遊戲經驗的公司，取其以往設計網路遊戲得到的經驗，設計出來的產品一定是頂尖的遊戲。





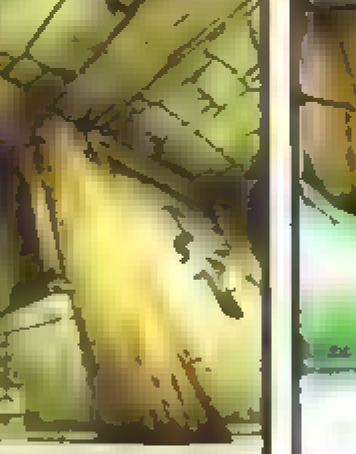




黑暗墮落

(darkfall online)

- 製作公司 Razorwax
- 發行公司 Razorwax
- 遊戲網站 http://www.darkfallonline.com/





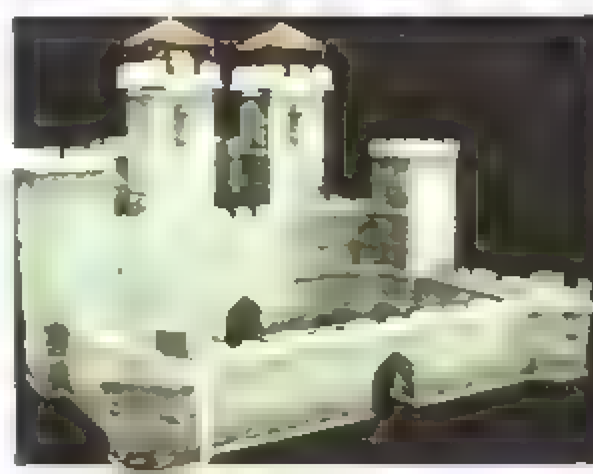
網路遊戲的市場大家都想要分一杯羹，除了前面提到的英國公司之外，這次在會場上面挪威的遊戲製作公司 Razorwax，也在會場上面宣布一套挪威製作的網路遊戲：黑暗墮落〈Darkfall Online〉黑暗墮落的遊戲世界是一個類似中世紀的遊戲世界，遊戲本身主重的是玩家與玩家還有種族及種族之間的戰鬥。黑暗墮落的世界是一個人類、精靈以及龍族等種族共處的世界，遊戲裡面還有傳統幻想遊戲的魔法系統以及魔法物品等成份。

黑暗墮落最大的特色也許是其世界在圖形方面的設計，為了要能夠讓玩家沉浸在遊戲中世界幻想世界的環境裡面，設計小組特別的就遊戲的3D引擎以及美工方面下了很大的功夫。以3D網路遊戲的角度來看，黑暗墮落的畫面品質是筆者這一次在會場上面看到所有的網路遊戲之中最為出色的一個。據設計人員表示，黑暗墮落的世界也是現今市面上所有網路遊戲裡面世界最為廣大的一套遊戲，除了許多的大陸之外，黑暗墮落的世界裡面還有上百個島嶼可以讓玩家探險。

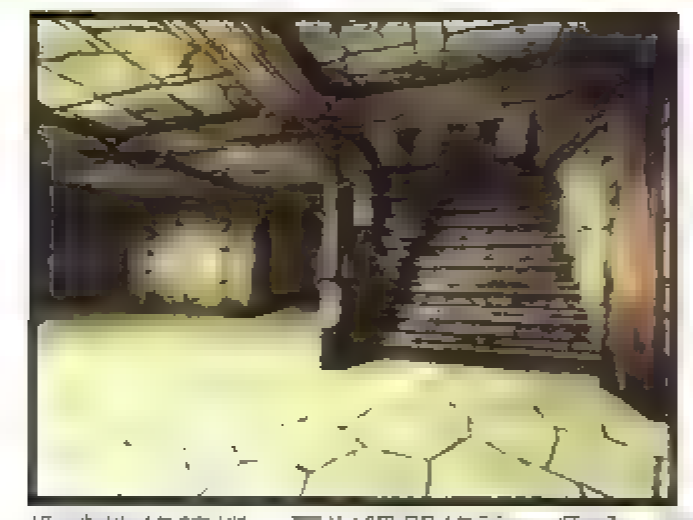


就如同上面提到的，黑暗墮落是一個注重玩家之間戰鬥的遊戲，因此，在遊戲裡面玩家可以互相攻擊，沒有像其他一些網路遊戲那種不能攻擊其他玩家的限制。因此，在遊戲裡面新加入的玩家必須要加入遊戲裡面的聯盟，才能夠得到高等級玩家的保護。基本上，遊戲裡面一個重要的主線故事，就是有六個互相爭鬥的種族，而遊戲的世界也分為六個不同的國度。種族之間的鬥爭以及玩家之間的格鬥，使得黑暗墮落的世界成為一個暴力充斥的亂世。許多網路遊戲的玩家主重角色扮演，也有許多玩家喜歡互相砍殺，黑暗墮落給予後者一個新的網路遊戲選擇。

黑暗墮落另外一個特色就是遊戲的人物技能系統。黑暗墮落的角色升級系統是以人物的技能為基礎，遊戲本身一共有超過六百多種的技能可以讓玩家修練。遊戲本身並沒有設定一個人物的技能修練數量限制，因此在理論上玩家的角色可以學到遊戲裡面所有的技能。遊戲的六百多種技能一共分為三大種，分別是戰鬥技能、魔法能力以及交易能力，而技能的取得方式也分為好幾種，玩家可以自行修練一項技能，也可以尋找特別的物品來賦予玩家某項技能，玩家更能夠與其他的玩家學習某項技能。黑暗墮落有著教







授技能的功能，可以瞬間的讓一個角色得到一項能力。也就是說，玩家之間可以互相交換技能，也能夠以教授技能來換取金錢。

雖然說黑暗墮落自由的允許玩家之間互相砍殺，但是這並不代表所有遊戲裡面的玩家都會選擇扮演邪惡的角色。設計小組希望運用遊戲裡面榮譽值的設定來鼓勵玩家扮演正直的人物。在黑暗墮落裡面，玩家的一舉一動都會影響一個角色的聲譽，假如玩家亂殺無辜的人，那麼榮譽值就會變成負值，這時遊戲裡面的ＮＰＣ或是其他身為獵人的玩家，就會隨時的在遊戲裡面找玩家的麻煩。如果榮譽值是正值的話，玩家的角色就會有正面的聲譽，在遊戲之中就會享有許多的好處。總之，身為正當角色的玩家甚至可以追捕邪惡的玩家而取得更多的聲譽值。

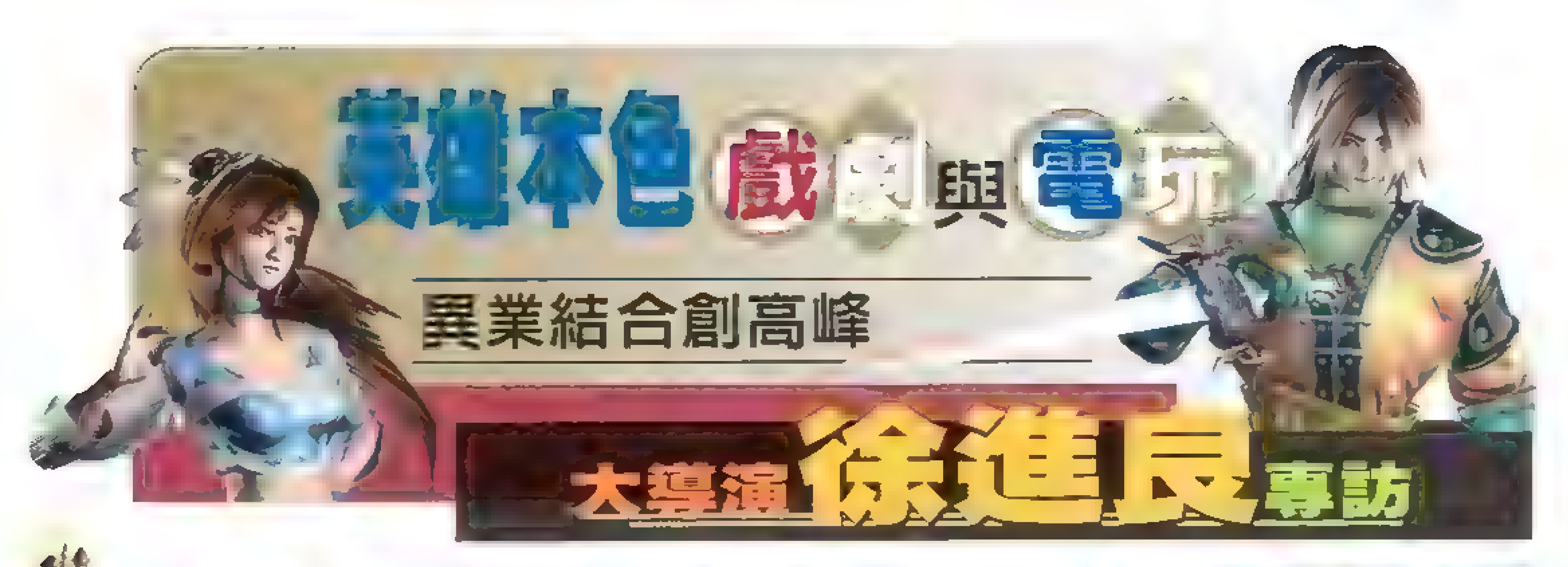
遊戲裡面雖然到處「充滿殺機」，但是也有安全地帶可以確保玩家不會遭到殺害。除了系統本身設定的安全地帶之外，玩家如果有加入任何的聯盟，那麼聯盟所擁有的地盤也能夠保護玩家。在黑暗墮落裡面，就好像網路創世紀一樣，玩家也能夠在遊戲裡面擁有房屋。由於遊戲的世界是一個混亂的世界，因此擁有房屋的玩家們必須要同時捍衛自己的財產，免得遭到其他玩家搶奪。沒有辦法隨時保護房屋的玩家，在遊戲中也能夠雇用其他的玩家或者是雇用ＮＰＣ來擔任保護的工作。



事實上，整套黑暗墮落遊戲給筆者的感覺，是該遊戲的整體設計很像是創世紀七代以及巨蛇之島這兩套遊戲的設計。除了遊戲整體的感覺之外，在介面上也相當的類似。譬如，遊戲中裡面裝備人物的介面運用紙娃娃系統，與創七的系統一樣。在物品的使用上也與創七的系統相似。黑暗墮落就好像是一套３Ｄ版本的網路創世紀一樣。雖然筆者本身相當喜歡網路創世紀，但是該遊戲已經出了那麼多年了，在圖形介面上好像有些跟不上時代。這次看到黑暗墮落，筆者認為該遊戲將會是一套喜歡創世紀玩家們將會喜愛的產品。據表示，黑暗墮落將會在最近進行大型的遊戲測試，有興趣的玩家們應該隨時的注意遊戲的網頁。







英雄本色 戲劇與電玩

異業結合創高峰

大導演徐進良專訪

「英雄本色」武俠RPG，堪稱華人遊戲史上第一部由影視名導演親自主導監製的電腦遊戲軟體，在以往戲劇與電玩結合的例子並不多見，少數幾部僅是掛個劇名授權來當招牌，搭搭戲劇名號之宣傳順風車，要不就是剛剛好取材同一部武俠小說，不小心對上了檔期，無論是劇情、戲劇播出、遊戲上市檔期宣傳都可說是各走各的。

而「英雄本色」武俠RPG卻全然不同。它不僅是全新原創的劇本而已，想必這一切製作、宣傳、檔期緊密而完整的形象塑造絕非偶然，經小尼自酷奇思幾番採訪深入了解之後，得知這幕後果然有一股強大的勢力與企圖心，那就是「英雄本色」原著劇本提供之潑墨仙人事業股份有限公司負責人—徐進良導演！從電視劇本之規劃到人物角色調色，一直至電腦特效設計，徐導再再再的親自參與並處處注重電腦遊戲開發所需的種種考量，而且在遊戲開發的過程中，對於品質與美感極為要求。更難得的是，徐導雖然用心至極，但卻極為尊重遊戲開發團隊的意見與創意。如此著名的大導演，對遊戲製作的堅持與耐心，不由得讓小尼對這位縱橫電影、電視界三十餘年，德高望重的大導演—徐進良，是抱持什麼理念想法，跨足電腦遊戲產業的？感到非常好奇。以下是小尼在徐導那很有藝術氣息的公司中（根本就是一棟坐落在山明水秀的別墅嘛！）的訪談內容。



徐進良 導演小檔案

現任 潑墨仙人事業股份有限公司負責人

早年跟隨導演大師[illegible]，留學義大利，深研美術及電影。一九七○年在義大利[illegible]下，拍攝電影「大寂之劍（LA SPADA DEL GRAN SILENZIO）」獲選入威尼斯影展[illegible]，返國後執導[illegible]十餘部電影，包括「雲深不知處」、「望春風」、「香火」、「鄉野人間」、「拒絕聯考的小子」等曾獲金馬獎[illegible]，也是台灣[illegible]學生電影[illegible]宗師，也捧紅了胡茵夢、彭雪芬等。

一九八五年開始轉戰電視市場，近二十年來曾製作多齣膾炙人口、收視締造佳績的「點檔連續劇」，早期「郵差總是按錯鈴」系列，開當年電視劇新風格，隨後「[illegible]」、「親愛的，我把英雄變美人」、「今夜作夢也會笑」，更將喜劇推上了高峰，之「英雄世家」、「台灣水滸傳」、「台灣西遊」、「春宵上頭天」、「大[illegible]家」等更多上乘的佳作！而這些雖然題材不同，但是每一齣連續劇都創下了極高的收視率。





去年有鑑於台灣影視環境之變，唯有製播題材新穎，超大格局，吸引主動族群，收視不再局限華人地區才能朝全球發行的戲劇，方能扭轉劣勢為台灣影視重建契機，故率先製作耗資新台幣一億六仟萬元的國語連續劇——「風雲」，此劇不但在台灣播出締造了多項收視佳績，整個華人地區，甚至非華人地區文國家，都爭先高價搶購播映版權，更受邀參加世界多項影展，造成一股前所未見的中國武俠風潮。

二○○二年以「英雄本色」電視劇本為基礎架構，與[illegible]電腦有限公司共同開發「英雄本色」RPG電腦軟體與JAVA GAME、圖片下載等電信資訊相關產品，同時並授權東立出版公司繪製「英雄本色」漫畫連載於寶島少年，並發行單行本，以及授權[illegible]公司[illegible]「英雄本色」劇情」說

徐進良導演 獨家專訪實錄







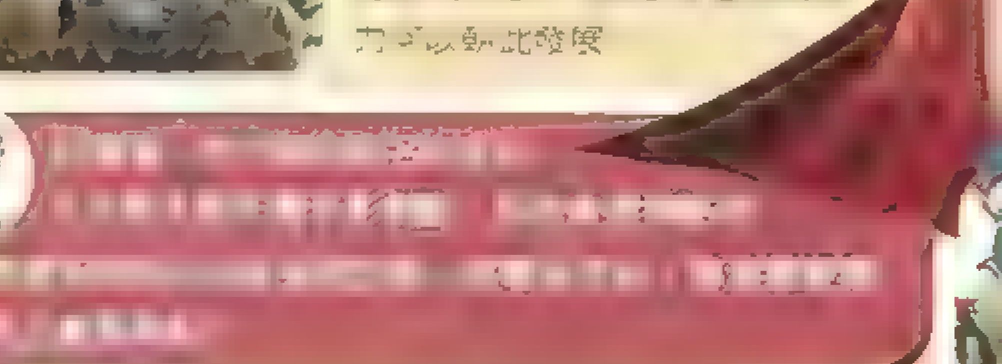
韓國的遊戲在國際市場上有它的一個優勢，這是事實，當然這也是政府跟民間合作的成果。在台灣，今天政府為這個行業做了什麼，我並不了解，但我個人認為對這個行業的企圖心，是主要的動力。

2002年我製作一部帶有許多動畫特效的電視劇作品《風雲》，當它選到各國入影展，像是坎城影展及威尼斯影展時，看過的人皆驚問是否有電玩特效，因此我希望將來推出的武俠劇，都可以有電玩遊戲。像《風雲》投資一億六千萬，花費在電腦特效上的心力不少，因此有這樣的能力可以朝此發展。



本人從事影視將近四十年，看過許多起伏，可以存活下來的，一定是靠自己的品質。一方面，自己要尊重觀眾，另一方面，不能脫離觀眾。堅持作品的品質，不要脫離市場，無論是哪一種產業，一定都能存活下來。



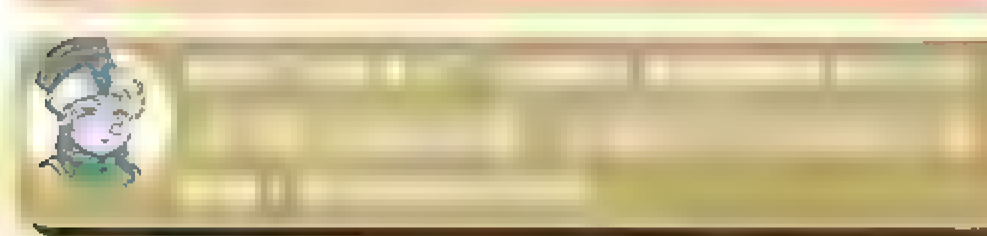


年輕最大的特色就是創意和活力，但多少也會因衝勁太過而錯了路進的方向，[illegible]發青的[illegible]，加上對全國行業的[illegible]了解，也不會變成盲目[illegible]的條件。[illegible]先生所指導的風格，合乎年輕人[illegible]、活力、熱情、[illegible]等，所以我完全放心讓他們。

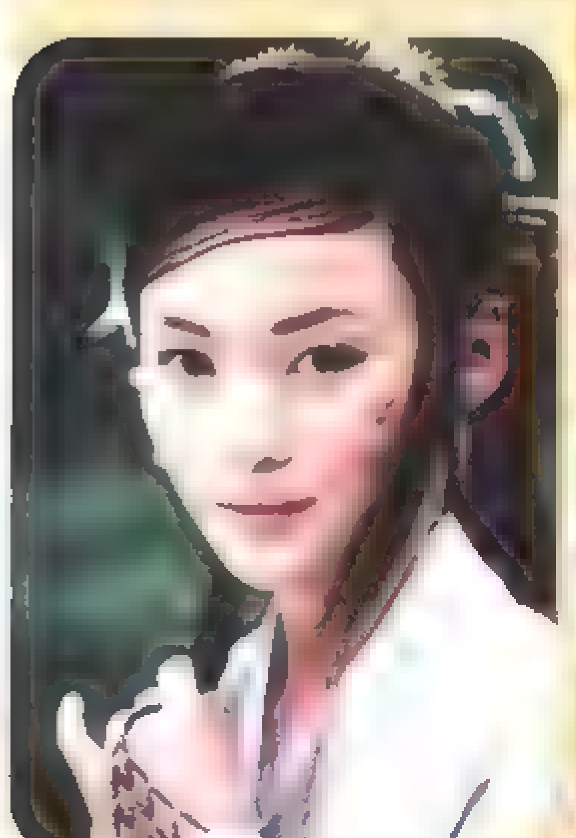




很慚愧，我平常沒有玩電腦遊戲，不過我會花時間來好好了解它的。



我的小孩也常覺得我玩的速度太慢，不會找我玩，不過我會找我的員工教教我。



《英雄本色》在寫劇本的時候就已經考慮到改編遊戲的部分，因此才會在完成時找[illegible]聯繫。整體說，是要以風、火、雷、電暫設[illegible]王，並設有不同階層[illegible]與搭配主角之成長升級的劇情安排，以文門道、迷宮等場景[illegible]。中國幻想傳數一風、火、雷、電暫設的戰鬥角色，甚至於主要角色的武功都有顯著在遊戲中發揮的互補功能等等，我覺得《英雄本色》比《風雲》更多元化更全面的具有遊戲劇本該有的元素。同時我希望在現有的劇本模式上，充分讓能夠自己玩遊戲製作發揮創意。



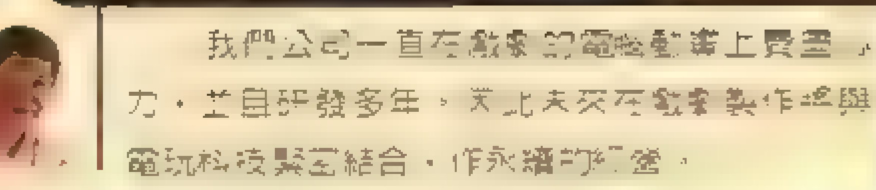




電視劇和電玩的展現模式基本就不同，需能容思在製作電玩的過程中，他們具有自創意的想法，令我驚訝和耳目一新。



我們公司一直在戲劇的電腦動畫上費盡心力，並自研發多年，希望未來在戲劇製作能與電玩科技緊密結合，作永續的經營。



《英雄本色》這款遊戲已訂於今年暑假在台灣、大陸以及海外地區同步上映。而RPG古在森審，海外部已以極高的價位發行授權，事實上無論是戲劇和電玩都瞄著跟國際市場，這是我們努力的方向。



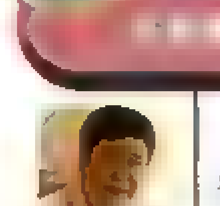
我對任何事物都有極高的興趣，無論與我的行業有關或是無關的，我都會用好奇和實驗的精神來找尋不同的答案。例如我公司庭院的香草樹，我會用有機肥料來經過比用化學肥料種出來的香樣，來的更加細緻和甜美。至於娛樂方面，除了看電影、舒馬帶以外，無其他消遣



影視事業永遠無法脫離年輕人的喜好。我個人對新事物，永遠有好奇心。我公司都有五、六、七年級員工可提供新世代的觀點。

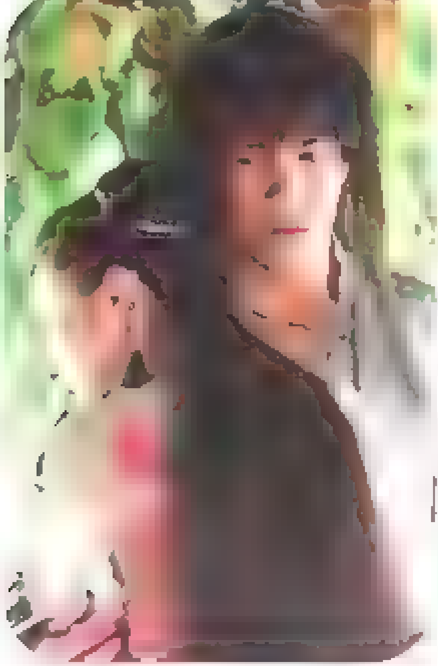


目前國內的電視頻道之多，謂之世界奇觀，充斥著各式各樣劣質節目，使得電視節目的品質整體下滑。雖然如此，電視劇依然不會消失，而遊戲也不會取代電視劇。無論是電視劇或是遊戲，只要是好的產品，就會存活下來



與其去迎合政府的政策，不如用自己最大的努力去爭取公司在整個市場上的競爭力。例如過去政府用輔導金扶植國片，因此很多製片人為迎合專家學者對於輔導金電影的看法制訂出的規定，便去拍攝無法幫助國片起色的影片。因此創作最好的作品，堅持自己的理念反而能在市場上保有自己獨特的品味風格，而這便是自己競爭的本領。







以往戲劇多以電視播放，雖然和3C產品有所互動，但是仍未能有效的配合。未來我希望以戲劇創新的題材，豐富的內容，與現代化科技產業及產品能更緊密地配合，使戲劇與觀眾更具互動性。



當我找酷奇思合作時，我就特別叮嚀「只有最好的產品才能存活下來！以《英雄本色》的品質到底在國內可以排名第幾？」劉總回答是應當可以排在前[illegible]名。我知道劉總是一個保守的人，《英雄本色》的品質應當是數一數二的。


夢幻之島
仙境伝説
Comodo ro.gameflier.com
旅遊導覽隨手包
一人旅遊不寂寞
不能錯過的全擊旅遊導覽手記
六月中旬・
值得收藏
攻略內容一覽
介紹各種職業新增加的技能與習得之任務
介紹仙境中所有都市資訊，包括商店、NPC
位置、寵物商人、玩家集中地 OX 活動介紹…等
詳細介紹各區域地圖，包括出現怪物之資訊、
迷宮走法、適合練功等級
怪物詳盡資訊
仙境未來報告 未來預定更新項目簡介
隨書附贈
送 神秘小禮物
（首批限量發售）
售價 $250 元
請洽全省 3C 賣場、連鎖書局、全省各電腦門市選購、統一超商、全家便利超商、
萊爾富、OK 便利或
智冠科技股份有限公司
GRAVITY

豐富多彩的六大修練系統

醫術 卦術 金術 媚術 仙術 武術
六大參數的培養
影響劇情觸發與小青的結局
並有趣而值得玩味的小遊戲喲



別出新裁的戰鬥系統
仙術 武術各顯神通



算命卜卦系統

考據青城山傳統道家
完整的古錢幣易經卜卦
讓玩家在家算命不求人







噴火勁辣的換裝系統

玩家可訂做服飾隨興換裝
除了2D的大型人物會改變造型
連走路的NPC也跟著換裝喲
每天可依心情決定
噴火 勁辣 浪漫 脫俗…
穿膩一套招搖過街



亦正？亦邪？
情竇初開情歸何處？
就端看玩家你如何培養與選擇了！





我把法海變蟾蜍了！

多線劇情 十多種不同的結局事件
神醫仙女 經營之神 國師 魔女 小蛇 妓女…
把法海打出原形 顛覆白素貞被封於雷峰塔

更多詳盡的精采遊戲內容請至官方網站http://www.cookys.com.tw

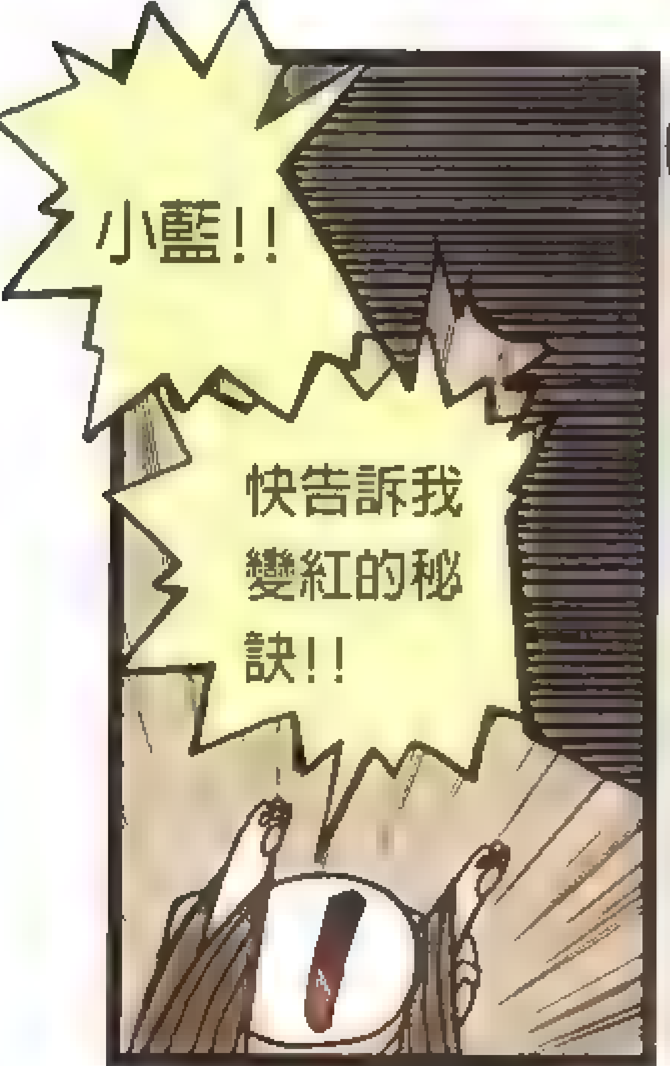


提供最完整詳細的石盤攻略

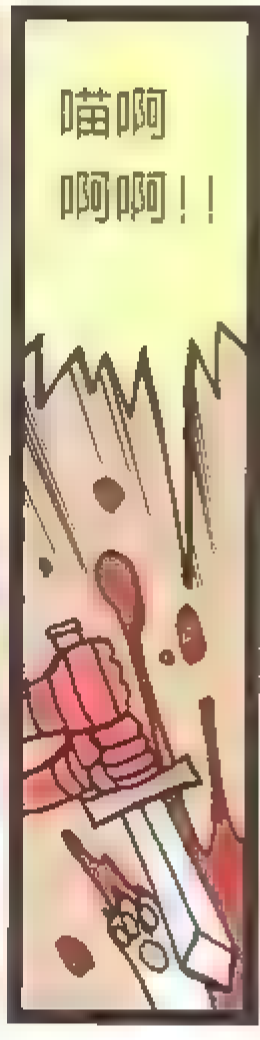














幻想三國誌試玩版 劇情攻略 從上古到三國的恩怨情仇

天下霸圖 新手上路 江湖之大唯我獨尊

核武浩劫2 任務攻略 教你如何15秒深入敵陣



幻想三國誌試玩版

鮮血、征戰、殺戮、野心等，於戰亂紛呈的三國拉起序幕：一切緣由，竟只因為一段上古未結的宿命糾葛，還有被歷史遺忘的兩個人物…朋友、情人、現實、理想等，在交錯複雜的愛恨情仇中，只能依著既有立場，而在逐步形成命運之時，一場延續上古的恩怨，亦正悄悄地展開…

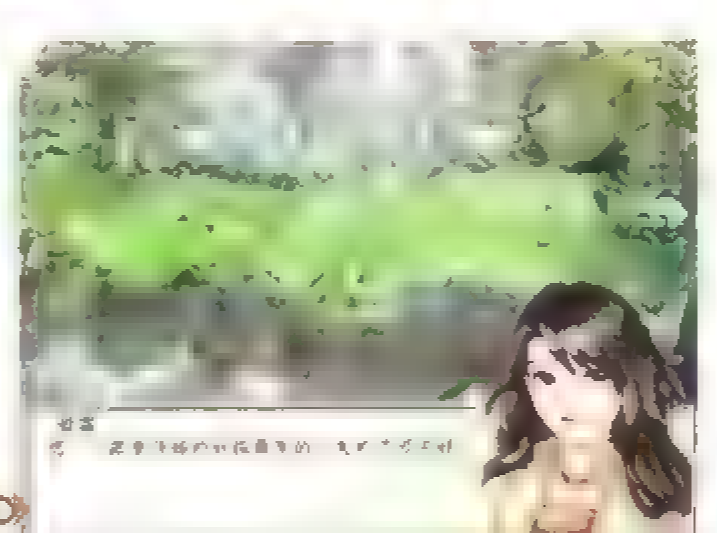
前序

上古時期，黃帝、炎帝和蚩尤三大勢力原本相互抗衡、共締和平；後因炎帝勢力逐漸沒落，導致黃帝與蚩尤雙雄爭霸、烽煙四起。最後兩人於涿鹿發起一場驚天動地的大戰後，大勢已告底定—蚩尤一族自此消失無蹤，而黃帝則以仁德施政，統御萬民；然而，戰爭並未就此結束…光陰飛逝，轉眼已來到三國時代…

姬軒與姬霜兩姊弟，自從父母於八年前離奇叛教而失蹤之後，便由智者徐庶，與其妹徐虹肩負起照顧重責。原本平靜無波的日子，在遭受一場突如其來的致命追殺之後，就此產生了劇變；姊弟倆更因而被捲入混亂、紛雜不堪的戰爭時代。

被迫離開古松居之後，姊弟即陷身於步步危機的不可知未來；在試圖締造一番功業的歷程中，姬軒與貂正、靡香、燕起、寒冰及千年狐狸百玥等，因緣際會而相繼結識、相知相惜。這六名身分背景迥異的人物，譜成了一段在各方勢力相互傾軋、割據的亂世中，益形彌足珍貴的幻想式傳奇…

古松居



姬霜一心惦記與徐虹昔話約好前去採藥的，因唯恐失約，故急著趕往山中瀑布。（任務01 前往山中瀑布找徐虹

古松山道



徐虹獨自於山澗下把玩飛爆，這些年來跟著兄長徐庶避居此間，引發她對山谷外的亂世厭煩至極；由於聽聞娘親落入曹孟德之手，兄長乃決定遠赴許都解救，得多預備些藥草才是。忽然間，天若宮門人現身並施瞬器擊傷香語，口稱徐虹乃叛教之徒，意欲[illegible]之命。姬霜及時趕抵並施召鬼術擋住殺招，天若宮門人[illegible]姬霜[illegible]年前的叛教之徒姬風與姜秀所生女兒，遂[illegible]一併解決。姬霜獨力擋住天若宮門人攻擊後，再施召鬼[illegible]將[illegible]人[illegible]

待之[illegible]，[illegible]；旋即卻見那天若宮門人由袖底施[illegible]，姬霜[illegible]不好…還是趕緊將香語送回古松居療傷要緊[illegible]一將徐虹送回古松居療傷。）



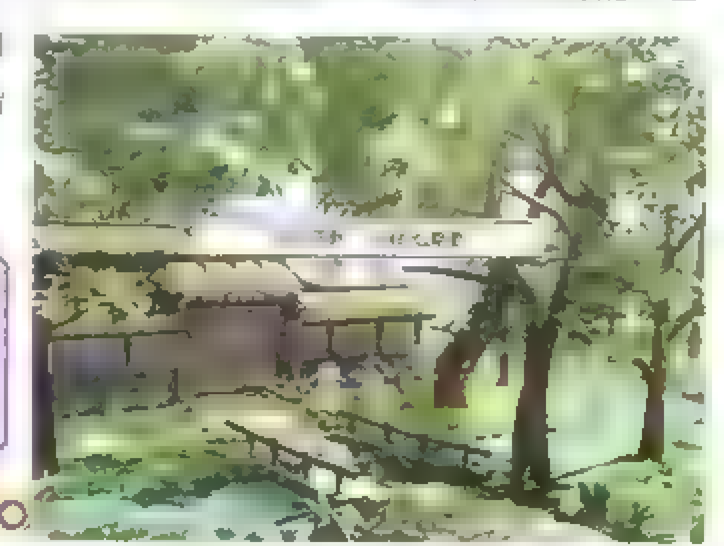


徐庶小屋

返回(自動)時，姬軒正在徐庶小屋內思考孫子兵法，姬霜入屋劈頭給弟弟一頓排頭，直稱敵人已殺上門來，且不明底細，唯知道是爹娘仇家，絕非善類。如今元直先生下山未歸，得先找些

藥以穩住香語傷勢。姬軒提醒說道，曾聞香語言及山裡生有佛座蓮，故提議前去尋回治傷。此議雖獲姬霜同意，但她臨出門前，猶直指姬軒所熱衷的兵法，遠不如她所學的術…姬軒兀自堅信徐庶傳授的不會有錯，總有一日必能證明「陣形」可扭轉戰役的勝負；隨即走出屋外追上姬霜。(任務02結束；任務03—找尋山中的佛座蓮，替徐虹治療傷勢。)

姬霜與姬軒倆姊弟於屋外，好生複習了一番基本操作；姬霜並要姬軒先去撿起屋旁的寶箱(得到金創藥X2、姬軒獲得各為10點的經驗值與精元點數)，回頭再聆聽姬霜詳述其他要項。二姊弟正待出發時，姬軒提醒屋內還有些東西，那是徐庶兄妹平時所預備的，對初出江湖的姊弟倆，必然有所幫助的。二人再度入屋，並由桌上取得銀兩10兩、金創藥、行氣散，之後沿著屋外左方小徑進入古松林。



POINT

屋旁出現的「謝之靈臥花禰」，觸摸後可使隊伍全員的體力、真氣值都回復。

古松山道



山道盡頭遇到魂妖看守著佛座蓮，姬軒堅信祂必有善性，故欲憑借一株蓮花救人；姬霜質疑邪物皆有靈性之說，故急欲動手解決魂妖取蓮，遂與姬軒聯手擊敗了魂妖…姬霜憶及徐庶當講，凡守護妖物多半懷有修煉的內丹或秘寶，正可用以增強功力，但姬軒見力勸上天有好生之德，力主取了佛座蓮就離開；姬霜乃因此陷入兩難：(本文選2)

1. 未知的仇家已殺上門，提昇功力重要。

2. (雖然是腐儒之仁，誰叫你是我弟弟。)

姬霜因礙於弟弟的代為請命，故此饒過魂妖，希望牠真有靈性，日後能幫上什麼忙也好。上前取得佛座蓮之後，驚見姬軒已負了小傷，姬霜憐弟之心表露無遺；二人一陣嬉鬧過後，隨即趕回小屋救治香語。

徐庶小屋

使用佛座蓮穩住香語傷勢後，可得靜待徐庶的妙手了。姬霜交代姬軒在徐庶返回時，可得佯稱香語是他所救，否則恐遭徐庶怪責。不意方才踏入屋內的徐庶，一下就戳破姬霜的假話…徐庶施去為香語治傷後，怒指召鬼禁術違逆天道，終有一日會反噬其主，並直呼不明傳授姬霜此術的人，究竟是何居心？…但徐庶也不忘感謝姬霜拯救香語，此番下山也買了些東西欲贈姊弟倆，計有短劍、草履、粗布衣和木簪各二份。

徐庶因要運功替香語療傷，故遣姊弟二人好生練功去，且囑咐需加倍修煉…徐庶喃喃言道，雖躲了天若宮八年，但終究是找上門來了…姬軒一旁觀其臉色，隱隱感覺到，徐庶或是心憂徐老夫人被"請"往許都之事吧…(任務03結束；任務04—在古松山林中練功。)

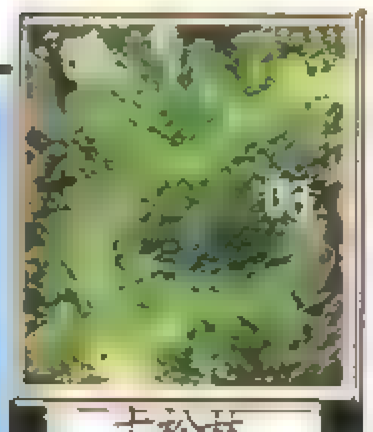
古松山道

姊弟二人到得此間練功時，姬霜忍不住指出，召鬼與使劍道理相同，"可以殺人、亦可救人"，她既從未召鬼



01 往徐庶小屋
02 金創藥
03 往古松山道(右)

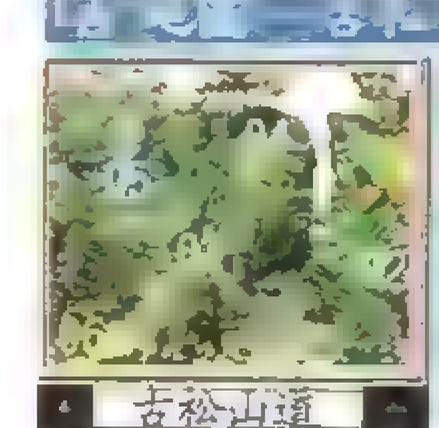
地圖—古松道



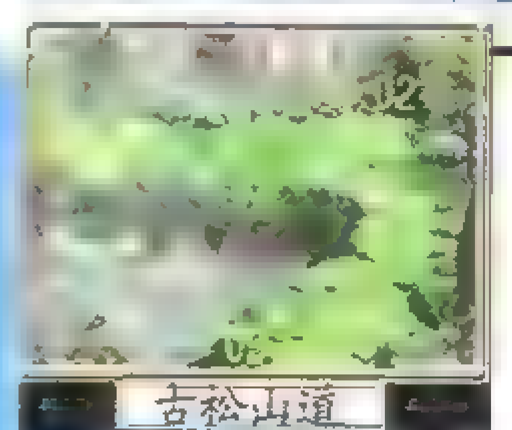
01 往徐庶小屋
02 金創藥
03 行氣散
04 往古松山道(左)

地圖—古松林

地圖—古松山道(左)



01 往古松林
02 銀兩30兩
03 散毒丹
04 玄靈丹
05 魂妖、佛座蓮
06 往古松居入口



01：往古松道
02：往古松秘洞
03：往山中瀑布

地圖—古松山道(右)

害人，為何徐庶一直對她存有偏見？…姬軒雖安慰指出，徐庶本意恐非如此，或僅是擔心鬼物失控，傷害主人而已；唯姬霜抱定，徐庶若因她緊守傳授召鬼術師父的秘密而心存芥蒂，她委實亦無良策以對。

姬軒忽而發覺身後巨石有異，姬霜再度以召鬼術撬開巨石，以證明此舉絕非刀劍所能奏效；姬軒聽過姬霜一番闡述後，一願認同上陣施用召鬼術無妨，唯心下猶擔心徐庶所慮，是否果真會發生呢？姊弟二人隨即聯袂進入秘洞一探究竟。（任務04結束；任務05—發覺隱密的地點，潛入探查。）



古松秘洞

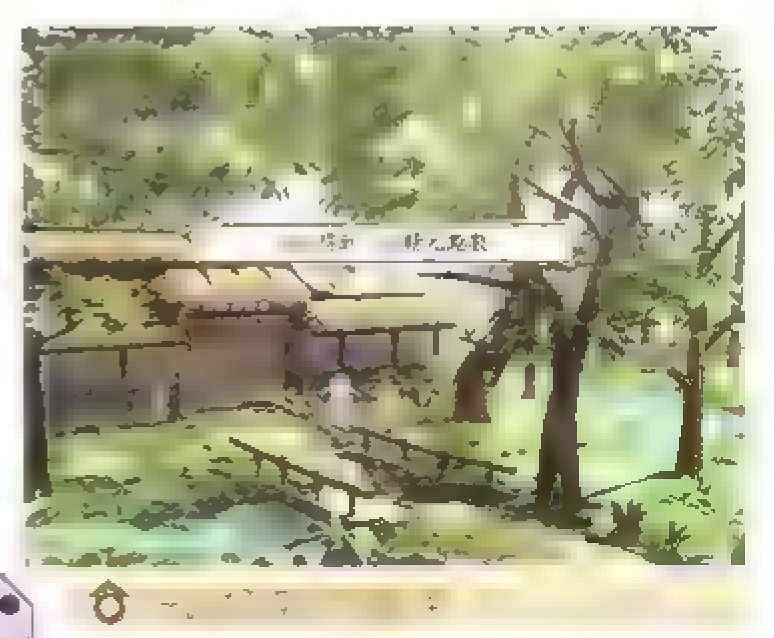
洞內發現有一古鏡，姬霜上前觸摸卻反遭所傷；姬軒見此鏡並未散發令人不適之妖氣，故隨後上前嘗試，此刻古鏡竟化成一名神秘女子。姬霜趨前展開連珠炮似的詰問，但神秘女子卻對自身的姓氏、身分一無所悉，且不明何以會是面鏡子…神秘女子意謂與姬軒似曾相識，乍見即倍感親切，遂請求將她帶離此地；神秘女子表示與姬軒必有宿緣，而姬霜見此情境，竟覺出有不舒服之感…



姬軒言道，徐庶經常勉勵姊弟二人要多助人，不定有何方法可助女子回復記憶，遂同意所請。神秘女子極感盛情，並指能幻化為鏡子跟隨姊弟二人，相信還有所幫助呢…姬霜心下暗自忖量，女子若是敢不利於姬軒，她可不會輕饒的。神秘女子能增強二人的作戰知識，當即講述戰鬥武學的觀念與技巧，並臨場指導戰鬥要領。她的攻擊方式是橫排攻擊，故二人先得改變為前後成列的陣形再應戰。姬軒可先修練「破日千光」並設熱鍵，戰勝後，獲贈「遇天扇魄」。

POINT

姬霜於此戰中亦能施用法術，僅能進行物理性攻擊。重點還在於熟悉如何運用姬軒預設熱鍵的法術攻擊，且需留意在無特殊法寶裝備於裝備上的情況下，此時隊員之間是無法交互使用回復性物品的。戰勝獲得的「遇天扇魄」若是裝備到裝飾品上，該名隊員方能夠使用回復性物品於其他隊員身上的。



神秘女子為二姊弟施去治療後，央求賜她個名號；姬霜提議以「寶鏡」相稱，並報上自己字號為"羽鳳"；而姬軒字號則為"伯雅"。獲得寶鏡(可裝備)同行之後，也該是返回探看香語情況之時了。（任務05結束；任務06—回古松居探視徐庶治療徐虹狀況。）



古松道

返回至古松道時，驚聞傳來異響，莫非古松居發生什麼意外？姬霜暗自猜測，莫不是先前藉著紙鶴術接獲通報而來的賊人？當即吩咐姬軒備妥兵刃再返回…

徐庶小屋

這一頭，天若宮的司馬懿已親率人馬與徐庶交上了手，未料徐庶蟄伏了八年之久，依然是寶刀未老！徐庶宣稱隱居多年，早已不再過問世事，仲達師兄何必苦苦相逼…司馬懿如今已位居天若宮代掌教之職；徐庶聞言，心裡詫異原掌教師兄究竟遭遇何事，掌教之位豈會輪到他司馬仲達？…正當此時，姬霜率弟趕返屋內，見屋中情勢，猝然施召鬼術先發制人；但司馬懿術法則棋高一著，姊弟倆身陷險境之際，徐虹竟一躍而上抵擋住殺招…徐庶見狀，急忙發動攻勢與司馬懿對壘…



站前面的就是徐虹啦

徐虹不齒司馬懿此舉，無非是為削耗兄長真元替她治傷；司馬懿咄咄逼人，意欲強索八年前被叛徒姬凰與姜秀盜走的「天焰之印」…姬軒初則不

信爹娘會盜寶叛門，但徐庶繼則證實此事為真，唯其中有諸多苦衷情由，當年掌教的水鏡師兄明瞭這一切的。司馬懿指出，在鎮宮之寶被盜後，掌教亦告失蹤，莫要是被誰給謀害了。徐庶歎道此乃天意，當年受掌教密令，暫借神印，如今任務未成，豈能交還。眼看著斬趨不耐的司馬懿又將動手，徐庶乃高聲抒歎，如若無法達成掌教託付，無非一死而已，何所畏哉…司馬懿聞此，心下不免遲疑，徐庶昔有神童之稱，莫非餘力未盡，暗藏殺招？…果見徐庶驟然發動「風捲樓殘」術法，並遙對徐虹叮囑，莫忘了他平日的託付；術法將姬霜、姬軒和徐虹送離此間後，隨即由屋中傳出一聲淒厲的哀嚎…



古松山道



[illegible]，天若宮的人[illegible]上，[illegible]姬霜[illegible]，[illegible]徐虹[illegible]。該當設法另謀徐圖再起，[illegible]

姬霜見徐虹命在旦夕，[illegible]徐虹仗義而[illegible]，徐虹指[illegible]姊弟總算是盡了力，如今該當物歸原主了。徐虹交予[illegible]的「[illegible]之印」，意指此物乃解開八年前，姬霜爹娘[illegible]，[illegible]山下尋找水鏡先生，一切謎團，終將自然得解…

兩個時辰後，姬霜姊弟[illegible]來，催促姬霜儘速[illegible]，否則[illegible]了[illegible]束，[illegible]帶「[illegible]之印」找[illegible]解開父母[illegible]之謎

POINT
山道左下方此時會出現「[illegible]」。

古松居入口

姊弟二人行至此間，遭遇到天若宮門人阻攔，意圖留難二人直至掌教趕抵；姬霜怒責若非天若宮人偷襲徐虹，徐庶豈會耗盡內力而遭不測，今日就要以天若宮門人的鮮血祭祀…姊弟二人正戰至力乏之時，後頭又出現另一批天若宮門人助威；姬軒擔憂方才大意受了內傷，若再窮耗下去，終非良策…天若宮門人正數落姬霜父母之際，冷不防由山腳下趕來一批寧生殿門人義助姊弟二人；他們因遠遠瞧見天若宮門人聚眾在此埋伏，只怕又是幹些傷天害理之事，特義程趕來阻止狼子野心，當即援助姊弟二人打退一干天若宮門眾…姬軒終於見識到兵書裡的"支援效果"了…



POINT
姊弟二人初次與天若宮門人對戰時，務須支撐到戰鬥自動結束，途中不能戰敗；而在寧生殿門人加入戰團後，戰役則是非勝不可。寧生殿門人會不定時的發動集體弓箭攻擊，其殺傷力相當驚人，姬霜二人可將重點擺在保命即可。

殺出重圍之後，寧生殿門人言道天若宮為惡已久，且專殺他門下良民，今日只權充一報昔日愁怨而已。聞聽外間可是群雄割據、黎民塗炭的亂世，且有黃巾餘黨四處流竄，如欲謀職或問訊，建議可逕往襄陽大城；萬一走投無路，也歡迎姊弟倆考慮投入寧生殿門下。謝過助拳之恩後，雙方乃各自逕往山下直奔。（任務08－入襄陽城打探消息。）

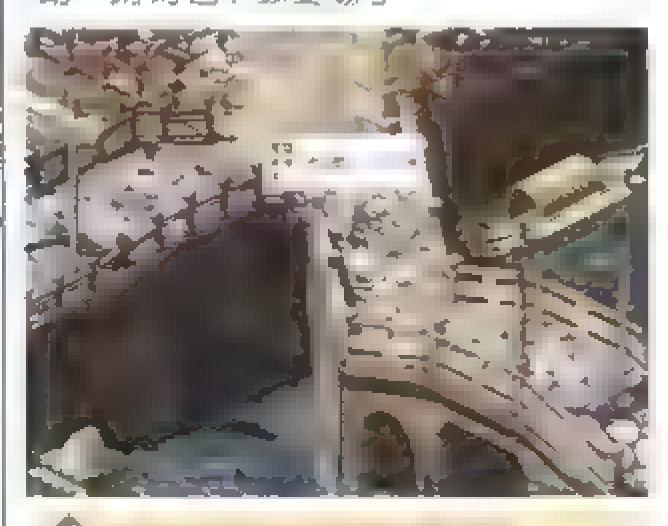
襄陽城


襄陽城

- 01 襄陽客棧（內有百年蔘）
- 02 草叢
- 03 朱心
- 04 銀兩50兩
- 05 水流居（內有行氣散、玄綾丹）
- 06 南陽民居（內有甘露丹）
- 07 往襄陽城北
- 08 大行氣散
- 09 往大地圖
- 10 溫青別苑（內有制傷丸、生肌接續膏）

甫入城內，姬軒即告不支臥倒；進入客棧(自動)安置後，姬霜方纔醒悟弟弟是為避免她擔憂，故而一直隱忍硬撐至此，不由悔恨早該發覺才是。姬霜甚是自責未盡保護之責，要是弟弟一直未能醒轉，她也不會獨活的…設若徐庶兄妹在此，必定會有主意幫忙的…

傳授姬霜召鬼術的師父雷卞，突然間出現在天字客房內；雷卞先行診視姬軒一番，瞧出他乃因內傷加上逞強，而告疲勞過度，現已幫他穩住氣脈，休息一晚該當無事的。雷卞因多日不見姬霜，特來審視功夫有無長進。姬霜趁機提及徐庶對於他的身分和召鬼術，至死都未曾釋懷，她謹遵守誓言，未當眾說半字，但擔心召鬼術是否真會反噬其主。雷卞表示身處亂世，唯有自保方能論及其他；為了保護自己，保護所愛，強勁的召鬼術不正是姬霜之所需？…姬霜歎道，若是再強勁一些，徐庶兄妹或可逃過一劫，弟弟也不致受傷了…



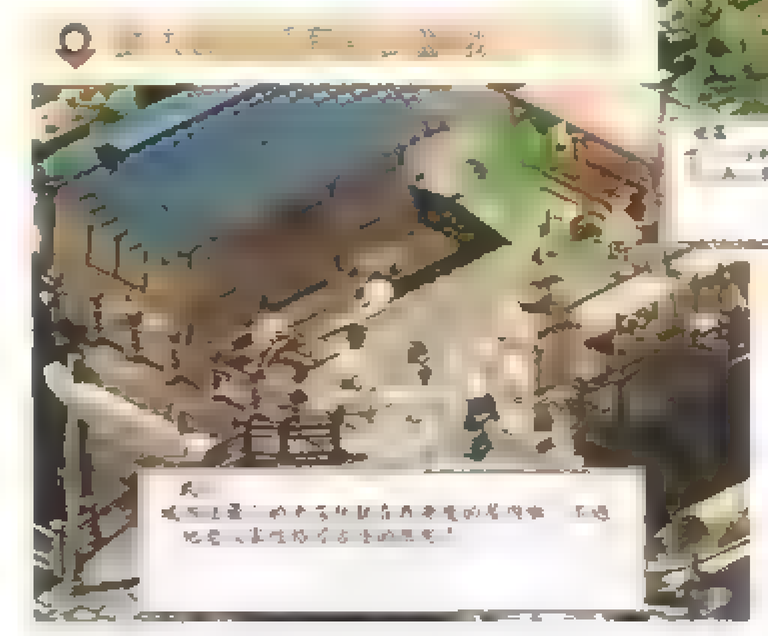
雷卞強調「召鬼」乃是姬霜的天賦，也唯有她能夠駕馭，且終有一日要立於一切之上的…當即再傳授更強的召鬼術「鬼王招來」第一重。臨走時，並語重心長勉勵"尊貴"的女孩，就依照著命運之路往前邁進吧！…姬霜決定趁姬軒休息之際，就近出外打探消息後再返回。(任務08結束：任務09—在客棧內打聽消息。)

客棧店小二黃乾提及"亂世英雄會"，此係群雄割據、禍亂鄉里之際，有志之士意欲推舉共主為民伏義之盛會；不過在官府眼裡，如此聚眾滋事、悖逆王道，是得殺頭的。

走出客棧時，姬霜打算趁此期間，先到城中打探水鏡先生的消息；或可請教城內居住多年的長者吧

(任務09結束：任務10—在襄陽城內找人探問水鏡先生的消息。)

向壯漢武一問得城內居住最久的老傢伙，就住在他身後的屋裡；不過他老人家性格可是古怪得很。進入武一背後的水流居裡，果有一孤獨老翁，可任怎麼好言相詢，老翁就是不理不睬。姬霜感嘆若是弟弟在場，一定能問出話來的…姬軒此刻應該醒了，先趕回客棧找他來向老翁問訊吧！



獨留客棧的姬軒，此刻正做著如真似幻的惡夢…夢中的他竟是殺人不眨眼的將軍，非但拒絕敵族將領投降，且趕盡殺絕的當場誅殺一名神秘女子；女子臨終前，遙指兄長要與姬軒交好，何以竟殘忍的滅絕她一族？…姬軒言道君令難違，女子則詛咒如此殘暴，必有報應的…姬軒意氣風發正欲追殺倖存之殘孽時，竟遭己方士兵群起突襲而致弓弩穿心，士兵冒稱也是出於無奈…姬軒一息尚存之際，眼前卻出現一巨大且沉默不語的身影。

姬軒驚醒後，心下駭然夢境何以如此真實…姬霜適時入屋並告以"亂世英雄會"與水鏡先生的消息，姬軒暗忖在山中習修多年，無非是想繼承爺爺意志，為國為民做番事業，或許"亂世英雄會"是個結識四方豪傑的良機；雖不明何時舉辦，但姬軒已急著要外出找老翁問探消息，並示意順便出城練功並添換裝備，以為盛會的比試預作準備。(任務10結束)

姊弟二人再往水流居找老翁問詢，姬軒一番言語已打動老翁開口，但表示不會回答毫無目的問話，姬軒乃識趣的緊拉姬霜退出屋外…姬霜氣得直想揮他飛拳，但姬軒則認定老翁或許係因長時間被孤立而遭受委屈，既開金口即表示有點興趣，且先往街上打聽有關老翁的消息吧！(任務11—在襄陽城內找人探問水鏡先生的消息。)



南隅民居內的女童飛燈找不到愛狗小嘟嘟，說是昨日被大福用彈弓偷襲之後，就驚嚇而跑得不知去向了。(任務11)

1.幫她找吧。

2.還有其他事情要忙…

答應之後，姬軒想起方才在街上好似看過手執彈弓的男孩，先去探探他的口風吧。(支線12—支線：找拿彈弓的孩童詢問小嘟嘟的下落。)



襄陽城北



城北橋頭有名託叔不知回家的路，因出門為孫子買包子，就此迷了路；他手上雖有孫子所給的認路小字條，但只用以念念而已…順著託叔所念的路徑與方位，在北方岸邊找到孫子小託託，也正餓著肚子等候爺爺買回包子呢！小託託請求替他找回爺爺哩。(本文選2)

1.(我們還得到處打探消息…

2.嗯，沒問題的，包在我們身上吧！



回頭再找回橋頭的託叔，轉告孫子正等得餓著慌，並詳細指出回家路徑走法；獲託叔致贈銀兩200兩。

往前途中尚有女子覺娥憂慮家中米缸缺糧，不知有無善心人士肯助她度此難關；言道若有二百兩，就足夠她一家過上好一陣子生活了。(本文選1)



1.這是兩百兩，請收下吧

2.(這…我再考慮考慮。

當個過路財神，將託叔所贈的銀兩轉手贈予覺娥，獲贈她出藥品「華佗秘藥」。

城北民房內有對母子正等著父親回家開伙，但聽聞范氏嗚咽言道，懷疑范桐的父親把飯錢拿去賭博了。屋外一批賭徒中正有父親范梧，姬軒好言相勸，但卻如馬耳東風；再返回屋中，聽母子兩人連番哭訴以後，姬軒先是感嘆身上帶不足五十兩(註：估計不夠就裡)，繼而又考慮是否伸出援手。(本文選2)

1.(人各有命…算了吧。)

2.(暗地裡給予協助吧。)



再吵小心會挨罵哦

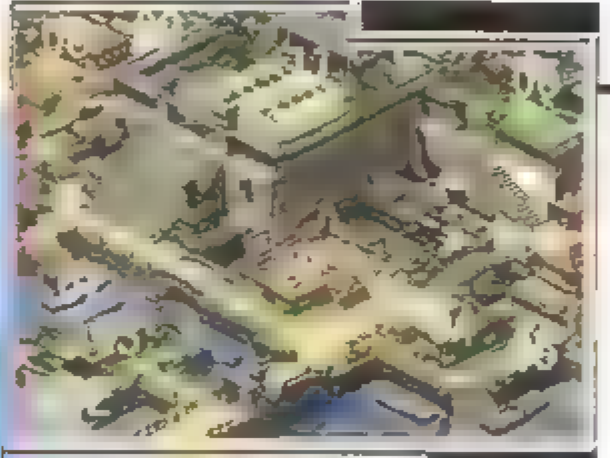
姬軒給予銀兩並佯稱是父親范梧所交託轉交的。(姊弟二人皆獲得50經驗值

再往前遇上乞兒左殘手，聽他說道孤獨老先生自從子孫死於戰亂之後，家產亦遭騙徒掏空，自此即不再信任別人了。姬霜至此方知老翁竟有此段過往，姬軒則料定此乃病根，可以回去找老翁請益了。(任務11結束；任務13—消息打探完，再回去找孤獨老翁請教。)

POINT

若是找襄陽城內一名吃著糖葫蘆的孩童達達，同樣也可打探到老翁的消息；其效果是一樣的。

城東民房內的孩童福泰安有新彈弓玩具，姬軒向他詢問小嘟嘟時，阿福顯得支吾其詞，但最終也承認昨日拿了彈弓打了兩下，小嘟嘟就逃到太守府附近去了，想抓也沒法抓回來。如此說來，小嘟嘟就在附近囉…(任務12結束；任務14—支線：在襄陽城內找小嘟嘟。)



襄陽城北

- 01 往襄陽城
- 02 金創藥
- 03 襄陽商號(內有忙暈之戒)
- 04 城北民房(內有銀兩30兩、仙丹・疾風)
- 05 仙丹・神通
- 06 城南民居(內有短刀、散魔丹)
- 07 蜀之魔王
- 08 城東民房(內有皮帽)
- 09 小嘟嘟、御天劍譜
- 10 比武擂臺
- 11 太守府

出了門發現屋後有小嘟嘟的蹤跡，不料牠驚魂未定而使姬軒遭攻擊；姬霜則提醒，指牠在此驚魂一夜，想必已飢餓難耐，先設法買個肉包子填飽牠肚子再說吧。(任務14結束；任務15—支線：買肉包給小嘟嘟吃。)

返回襄陽城內，向肉包商阿角買個肉包，但得花上三十銀兩。(本文選1)



1.麻煩你，請給我一個肉包子吧~

2.(唔…好貴…)謝謝，我還不餓。

買了肉包再回到城北找小嘟嘟，待牠吃後，即可帶回南陽民居找主人。此時方可取得位於屋後(09)的"御天劍譜"(姬軒學會「御劍」第一重)。(任務15結束；任務16—支線：趕緊將小嘟嘟送回飛燈身邊。)



襄陽城

將小嘟嘟帶回給南隅民居內的飛檢，獲贈百年蔘。(任務16結束)

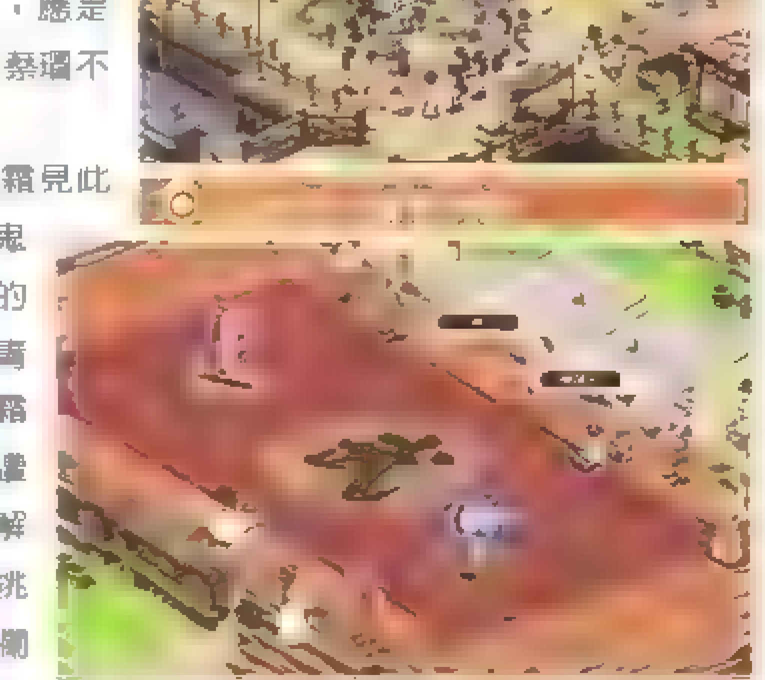
再入水流居找老翁，老翁初則怒責何以到處打探他的消息，姬軒溫言答以確有要事相求，但也希望能真心的瞭解老翁，並提供協助。姬軒繼而坦言，係因父母遭蒙不白之冤，不得不找水鏡先生說明清楚；且當今亂世，自當為國為民肩負起些許責任。老翁聞言後謂既孝又仁義，遂提及水鏡先生於八年前在城內與他有一面之緣，只是他當時滿臉憂愁，並急著趕回某地親自料理大事。姬軒心想，八年前可不是爹娘失蹤之時？老翁指水鏡先生臨走丟下「天地變色、人世逆行」二語，並給了個東西給他護身；當即以[illegible]魄，慷慨相贈



老翁另指"亂世英雄會"即將舉行，要是準備妥當，就前往瞧瞧吧！畢竟，天下事非一人之力所能承擔，多結識英雄豪傑才能成就大業的。出了門後，姬軒遙指城北即是"亂世英雄會"舉辦之地，這就前往結識當世的英雄豪傑吧！(任務13結束；任務17—準備好了，就去參加亂世英雄會。)

幻想三國誌

襄陽城北



另一頭的太守府內，蔡瑁正極力向劉表薦舉國色天香的美人，但士兵旋即傳報城內百姓群集擂臺前，應是"亂世英雄會"所造成的亂象。蔡瑁不耐的表示會派員處理…

擂臺前已然人聲鼎沸，姬霜見此場面毫不以為意，要是運用召鬼術，只怕還找不出對手…臺上的女子貂芷正與一書生模樣的溫喬對壘，溫喬分神望擂臺下的姬霜瞬間，貂芷便出狠招襲來，幸虧眼明手快的姬軒躍上擂臺適時解圍…貂芷視姬軒此舉乃上臺挑戰，加之臺下觀戰群眾推波助瀾之聲四起，姬軒有感若再不出手應戰，只怕群眾話語會更加不堪聞問，也會使貂芷更形難堪，於是決定挺身應戰以止汙聲穢語…(戰鬥中得到速行之魄)

貂芷敗下陣後，姬軒驚覺自己莫非已成了最後的勝利者？…突然間，擂臺上出現挑戰者燕起的身影，來人名聲可不弱，群眾皆知「金陵刀・燕起」的來歷；他容得姬軒稍事休息後，兩人再展開對戰…(戰鬥中得到驅獸之魄、速行之魄)

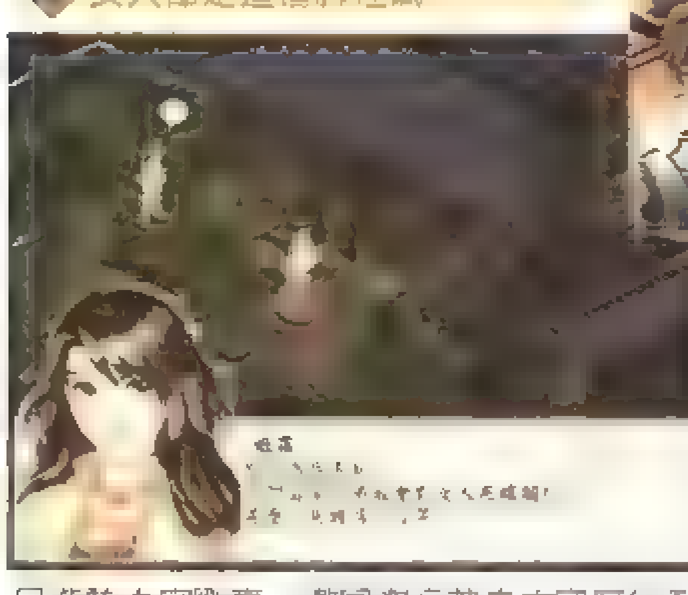
雙方正戰得難分難解之際，官兵已出面干涉並展開追捕，群眾群聚分做鳥獸散；燕起當即收起招式，溫喬則催促眾人速隨他躲避；燕起與溫喬遠離後，姬軒亦步下擂臺，並偕同姬霜一路殺出…

襄陽城

城內到處都有官兵巡守，逃返城內時，姬軒瞧出溫喬似乎往西而去，遂決定跟上…(任務17結束；任務18—逃避城內官兵，與溫喬、燕起會合。)

到得溫喬另苑前，立即跟著溫喬、燕起進入屋內。幾名氣血方剛的年輕人相談甚歡，姬軒表示一心想要以一己之力扶助賢德明主，共創太平治世；溫喬(字思乾)自謙一介文人，雖有心卻無助民之力；唯用膳時，姬霜隱隱感到溫喬的眼光似乎未曾稍離…燕起字君皓，盛讚溫喬家道殷實，舉義當

不乏金錢資助；三人乃義結金蘭，以年紀而論，燕起為大；盈青次之；姬軒居末。



女人都是這種脾性嗎



真著是不打不相識

忽有家僕急報說姑娘硬闖別苑，來人正乃貂芷，她正為比武受辱討公道而來。貂芷提出和解條件，要指殺父仇人明日造訪太守劉表，邀同次夜前去太守府行刺；她的仇家則是劉備…姬軒問及燕起意見，他也想要親自見證劉備的人品操守，故同意前往…姬霜此時推說酔酒，獨自出外透氣，盈青見狀則急急跟至門外…

盈青心知肚明姬霜對自己親弟弟有份特殊情愫，唯礙於禮法而不得深埋心底；當盈青問及姬軒是否知悉時，姬霜乃陷入飲泣、思索：（本文選1）

1.（要是跟弟弟不離開古松居該有多好…）

2.（盈思乾，值得託付的男人？也許

3.（男人全都是不懂女人的笨東西！）

（任務18結束；任務19—整備行裝，夜入太守府刺殺劉備。）

隔日一早，姬軒、姬霜與貂芷於別苑大廳聆聽燕起講述。燕起浪跡江湖時，無意間得到「鬼古遺書殘編」，內載兵形陣勢；他因稍有領悟，遂即授與姬軒（姬軒學會「玄甲陣」第一節）。燕起繼而強調陣形之要，並即進行模擬戰鬥。過後，燕起一同加入行動，而盈青則提供銀兩供更換裝備或打探消息打點之用；待準備妥當後，再返回找盈青即可（得到100銀兩）

襄陽城北



這個錢非花不可的

到商號更換裝備後，逛至太守府前，遇有差役秦五郎販售消息，但要價二百銀兩。（本文選1）

1.好，還請告訴我們這個消息。

2.好貴，還是把銀兩留下來買些裝備吧。）

秦五郎指劉備日內將到訪，他身邊有位大將軍護衛，哪怕是刺客來襲也不足畏；聽說那位大將軍擅槍長整列的貫穿攻擊，陣法上也得注意。返回城內別苑再找盈青，他問道有無前去打探太守府的防備狀況。（本文選1）

1.我們應該去探清敵情再行動

2.不用了，直接去宰了該死劉備！

入夜後，一行人整裝前往太守府，沿途都有巡夜的官兵阻擋（任務19結束；任務20—入夜，潛入太守府刺殺劉備。）

殺至太守府前遭遇大批官兵抵擋，敵方擺出「護城陣」以待；姬軒憶及兵書所載，此陣乃六人以上的陣法，一旦發動後，內環主將之守備將大幅提昇；故提醒燕起設法使對方人數低於六人即可破陣…進入太守府後，後頭出現黑衣裝扮的神祕人尾隨，意在靜觀情勢，以便取下雙劉項上首級，好替丞相拿下荊州…

劉備正與劉表在廳內議事，姬軒等人闖入後，貂芷迫不及待將矛頭指向仇家劉備，趙雲隨著一聲怒吼，立即現身趕抵解危。常山趙子龍渾身是膽，貂芷一見不免心怯，姬霜則暗忖此戰不利，但無論如何也不會讓他傷及弟弟性命…雙方激戰方酣，姬軒有感實力懸殊，有意撤退，唯貂芷堅持不肯收兵；而趙雲也不容來人輕易走脫。



POINT

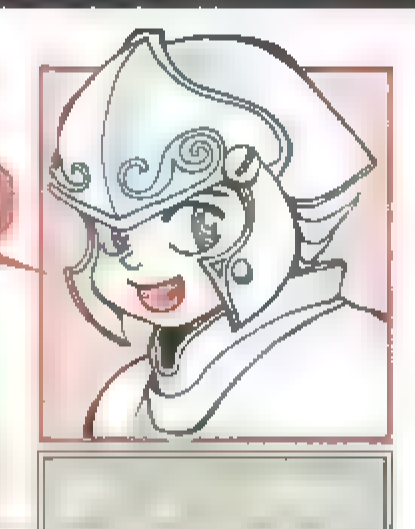
看看趙雲的"血球"就會知道，也會知道此戰非敵無疑，但得等到姬軒自體不加欲退陣時，才可任由隊員陣亡的。

全軍敗陣後，趙雲使出"橫掃千軍"攻向姬軒，姬霜見狀毫不遲疑的挺身接下狠招；趙雲的勁力足可破衣穿甲，姬霜哪堪吃下這一擊…趙雲早已發現樑上另有刺客埋伏，來人與姬軒並非同夥，唯神祕將軍見趙雲在場護主，心下忖量恐將難取劉備性命；一眼瞧見姬霜背後露出太陰之女印記，遂改變心意佈下迷霧而將姬霜一行人俱部擄走。

劉表不明就裡，初則惱怒責趙雲縱放賊人逃脫；但聞聽趙雲指來人身負上乘武功，且二位大人只恐能保護其一之後，劉表方不覺驚出一身冷汗…

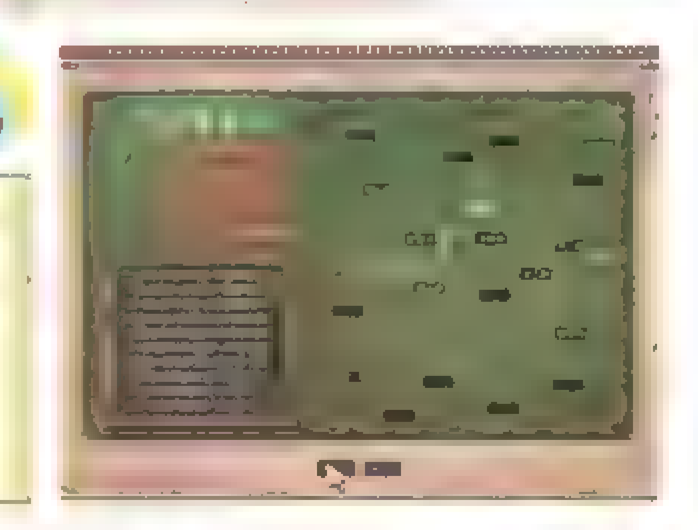
（待續）



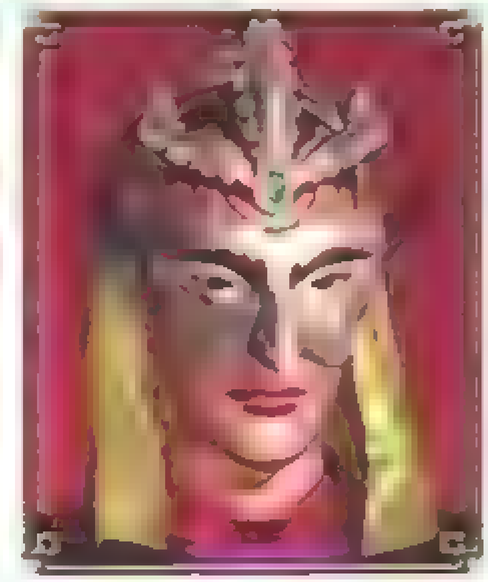


武林紛爭由此展開 劇本選擇

[illegible]







劇本一 [illegible]

[illegible] 共有 [illegible] 其中以魔教、丐幫 [illegible]

劇本二 [illegible]

[illegible] 共有10 [illegible] 其中以魔教、少林寺 [illegible]

劇本三 [illegible]

[illegible] 共有10 [illegible] 其中以魔教、少林寺 [illegible]

劇本四 [illegible]

[illegible] 共有5個 [illegible] 其中以魔教勢力最大，少林寺 [illegible]



四個時期之勢力分佈圖

地區	時期一	時期二	時期三	時期四
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

十八般武藝各有特色 門派選擇

江湖地位越高的門派，不管它的名聲是正或是邪，最重要的是有名最重要，江湖門派的生態與西瓜靠大邊的想法很接近，門派的聲望值可以凸顯該門派在江湖上的地位，名聲值越高的門派，自然比較不會受到其他門派的騷擾，同時也會影響與其他門派或盟友之間的外交互動關係，也可以吸引更多有資質的弟子進入門派中

建議新手玩家選擇門派應從掌門資質、弟子等級‥等方面挑選，儘量挑選總和值較高的門派比較恰當



勢單力薄難以對抗武林勢力

魔教

魔教武功以掌法最強，其次則為指法、劍法及槍法。以吸取內力之「吸星大法」為其最深奧之武學

峨嵋派

[illegible]

神農幫

[illegible]

巫山派

暗器與蠱毒為門派特色，[illegible]刀法為勝，其次則為腿法、[illegible]

華山派

[illegible]

寶相寺

[illegible]

少林寺

「天下武功出少林」以拳法根基最深，其次則為棍法、指法及掌法，鎮寺之寶「易筋經」[illegible]

英雄門

[illegible]

武當派

[illegible]

丐幫

打狗降龍震天下，以棒法及掌法取勝，另外在用毒及解毒的技巧也有一番造詣

洞庭幫

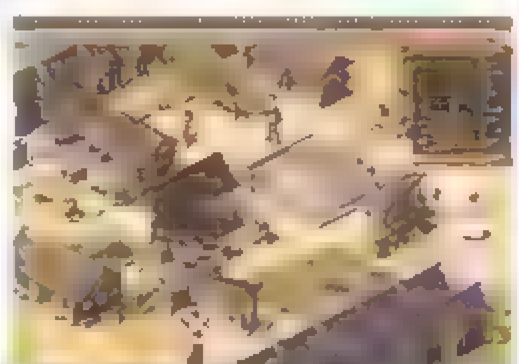
[illegible]

太乙教

[illegible]

天然屏障資源互補 選擇根據地

除了門派掌門與武學可以當成選擇的一個參考，資源多寡也是另一項衡量指標；較多的資源不但可以減少銀兩支出，同時也會影響上門弟子的人物屬性。地點可以區分成 20 個重要據點與 33 個村莊，據點可以供門派設立根據地與各分舵，本身亦含可開採之各種資源；村莊本身雖無資源可以開採，卻可供移動與行軍的單位彌補所耗損的健康與其他數值(需蓋兩房)。



遊戲中各據點均有其特殊的資源存在，可以區分成五種資源，分別是金礦、木材、石礦、鐵礦和藥材，而每個地點所蘊藏的資源含量均不相同，例如「[illegible]」雖然欠缺金礦，但生產的鐵礦卻是質量俱佳的玄鐵；長白山土壤肥沃適合藥材生長，而藥材的品質和土壤的好壞有關，所以神農幫能比其他門派產出更有療效的丹藥。

資源的分布與含量，除了提供玩家選擇門派的依據，同時也是後期經營時所必須強調的。各根據地中尤其以「嶺南」蘊含最多資源，「泰山」則是資源最少



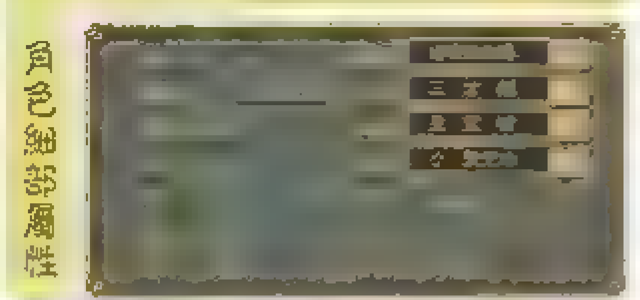
各根據地資源分配不均

各地資源蘊藏表

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
洞庭湖	稀少	缺乏	適中	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]



評估角色的個人潛質與未來發展性



角色細部屬性



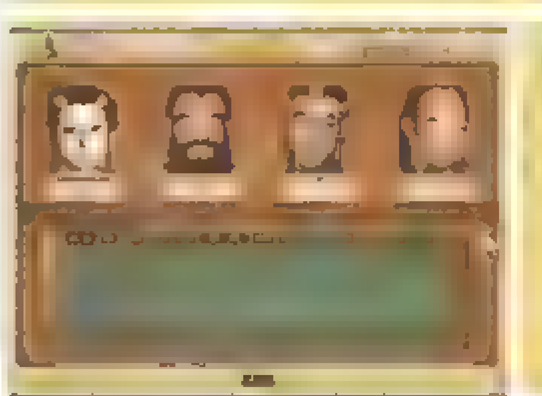
門派聲望值提高時自動會有弟子要求上門



沒潛質能力值又差適合庶務性工作



有發展潛力者予以武術培訓



選擇適當人才擔任副手



因材施教培養未來

[illegible]的競爭與挑戰，得擁有優秀的人才，才能成為支撐門派的基石。除了掌門人以外，每個門派還會有幾位等級較高的弟子，應將成為首先培植能力的目標；隨著門派的擴張，人才缺乏的問題就很重要了，還不包含戰鬥中損失的人才，因材施教針對欲培植的對象就相當重要，尤其是對剛入門的弟子更顯重要。

無法認同門派者予以剔除

如何得知人才的優秀與否，就必須詳細比較人物的「基本屬性欄」與「資料欄」。

每個人都有其適合的武學能力，包含暗器、拳腳、刀劍、槍棍及奇術等五種武學，代表角色的學習能力及未來潛質，也決定能否發揮武學中的精妙之處；掌門便可依照弟子的能力值來分配其學習的武術，如果能力值都偏低，則可派這類弟子做些庶務性工作，包含資源取得及製造物品。



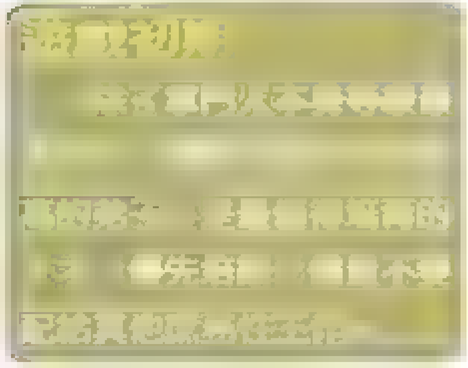
當成修煉武術的參考依據

當門派在江湖中赫赫有名，前來入門的弟子人數較多，可以比較選擇的對象也較多，資質也較好；而隨著[illegible]，弟子的能力值也會有所不同，像出產藥材的地方弟子奇術屬性就較好。但如果然仍小門小派，也不需要心急，畢竟門派經營不是一朝一夕可得，初期可以照單全收，等到後期前來入門的弟子較多再供挑選。

優秀的弟子很需要培養的，除了全心練習之外，擔任各項適合其資質的職務，也[illegible]力，隨著[illegible]同而會產生數值的差異。

任命副主	忠誠度增加 2[illegible]點，[illegible]力、生產、[illegible]工作的效率
任命左堂主	忠誠度增加 10 點，[illegible]效率
任命右堂主	忠誠度增加 10 點，[illegible]效率

身為掌門人，決定弟子去留也是一項重要的決策；過多能力不佳的弟子，只會阻礙及消耗資源，因此對於不適合者，可以將其驅逐出門派，改為吸收其他有能力者入門。







武學之道在於悟性

[illegible]不僅是要強健體魄，最重要的還是保住自己的一條小命。武學之道首重悟性，[illegible]之以恆修煉，方有所成；定性不足或是涉列太多武學，[illegible]。

[illegible]腿法、刀法、劍法、槍法、棍法、點穴、暗器等九種[illegible]，其實只包含拳腳、刀劍、奇術、槍棍與暗器等五類。[illegible]學奇才，能力值橫跨各類武學，不過想要專精還是先挑選適合[illegible]兩類型武學會比發展其他類型武功[illegible]

[illegible]有不同的武學系統，而武學由淺入深，所以越基礎的武[illegible]多項能力值（腿力、內力等），一但該能力數值[illegible]，[illegible]也只能靠基礎

設施設置時間與數量 設施選擇

遊戲初期資源依各門派的勢力範圍而有所差異，[illegible]才是經營策略的重點；只要興建好各建築物，[illegible]弟子工作[illegible]，門派[illegible]會步上軌道



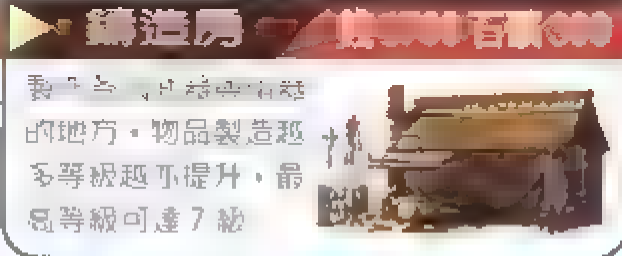
廂房 錢600

休息回復精力與生命力的地方，儘量讓每位弟子擁有一間。可建於村莊中，當戰移動或是可[illegible]攻擊的[illegible]生命值



鑄造房 錢[illegible]石[illegible]

製[illegible]的地方，物品製造越多等級越亦提升，最高等級可達7級



織造房 錢1700金[illegible]

製[illegible]的地方，物品製造越多等級越亦提升，最高等級可[illegible]級



武場 錢[illegible]木材[illegible]

[illegible]



正殿 錢[illegible]

[illegible]才能興建其他設施。可以進行職務任命，也是弟子修練砥礪志節（提升忠誠度）的地方



煉丹房 錢[illegible]金[illegible]

[illegible]等級越亦提升，最高等級可達7級



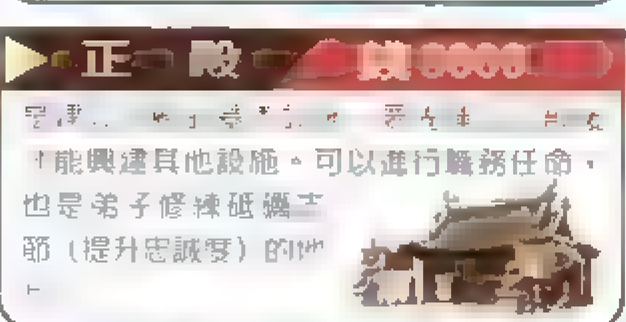
兵器場 錢[illegible]

練習刀、劍、棍[illegible]，每次時段僅能供一位弟子修練。



藥園 錢1400

種植[illegible]差別



修練室 錢[illegible]木材[illegible]

派遣弟子閉關修練，就有機會悟[illegible]新武學或是撰寫武功秘笈

只是可以興建的設施很多，在兼顧有限資源下，何時開建哪一種設施是關鍵。遊戲初期各門派的根據地都已經建好了正殿，因此除了設立分舵外，暫時不用再去設立花費資源最多的正殿；遊戲初期也不需要擴張得如此快速，免得太早耗盡手邊資源，[illegible]忠誠度。

廂房是其次需要的設施，門下每一位弟子都需要一間廂房以供休息，如果數量不足，弟子無法獲得適當的休息，不僅無法按照行程行事，忠誠度也會下降甚至離開門派。在建設好基礎設施後，徒手武場是下一個必須要興建的設施，以提供弟子修練最基礎的武學「長拳」與「輕功」，優先給掌門人與等級較高的弟子做修練。



讓每位弟子都能夠有房子可以休息

初期設施僅設立這樣就足夠了，手邊的資源應該也消耗得差不多了。由於每增收一名弟子都會增加門派收入，只要有優秀人才不妨提早使其入門，只是別忘了多興建一棟廂房以供休息。

等到門派穩固稍有收入後，此時要以根據地的資源來判斷如何發展，如果像長白山特產是藥材，那就優先種植藥園以增加藥材數量，之後再興建煉丹房煉丹藥，可以自用或是售出增加收入；[illegible]提高煉丹房的產值以累積經驗值，當煉丹等級提升後，第二、[illegible]丹藥金額將大幅提升，可[illegible]收入與個人裝配。鑄造房與織造房的功用也是相同，只是需視根據地的資源量，如果本身資源缺乏，可以花錢交易換取所需資源。

兵器場設置的時間要看弟子的能力到達與否，只要基本經驗值到達一定能力後，就可以依照各弟子不同營養予以[illegible]建即可，畢竟基礎及第一級進階武學就暫時足夠了，等到門派勢力範圍[illegible]掌門人已無特殊武學可供[illegible]考慮，[illegible]有同樣的功效。

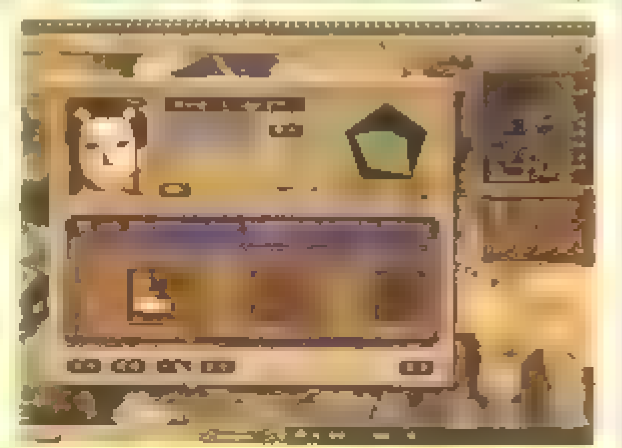
興建分舵反而是玩家比較迫切需要的，可以比其他設施優先考量，先決條件是資源充足與人力充分即可，會比興建修煉室來得有用多了。



儘量避免太多人使用同一設施

武學來做反擊了，而且最基本的武學 長拳，[illegible]，攻擊力也越強，可以搭配招式使用。

「輕功」是相當特別的武學，也是保命的關鍵，不僅可以增加腿力值，最重要是移動力會提升；在戰場上如果移動力不足，不僅無法移動到關鍵位置，同時對於出招的次數也會有所限制，如果直接必須撤離戰場的時候，只要撤退的較慢，通會被圍毆致死，不可不防阿！



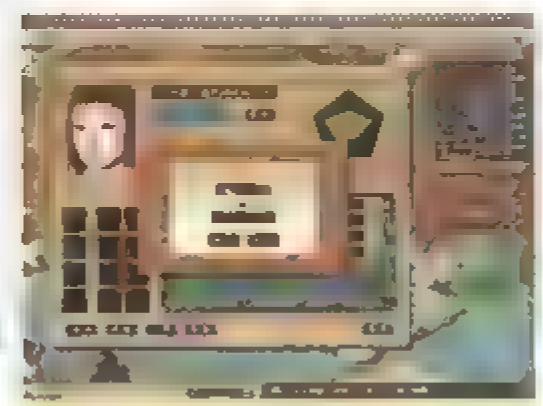
各招各式的攻擊範圍要區分清楚

如果玩家僅專練較高深的武學（擒拿手、六合拳），卻覺得攻擊力不如預期，[illegible]一定是沒有修練完成[illegible]一直[illegible]展下去，免得空有多項招式卻沒有威力，[illegible]

採集資源修煉武功 排定行程

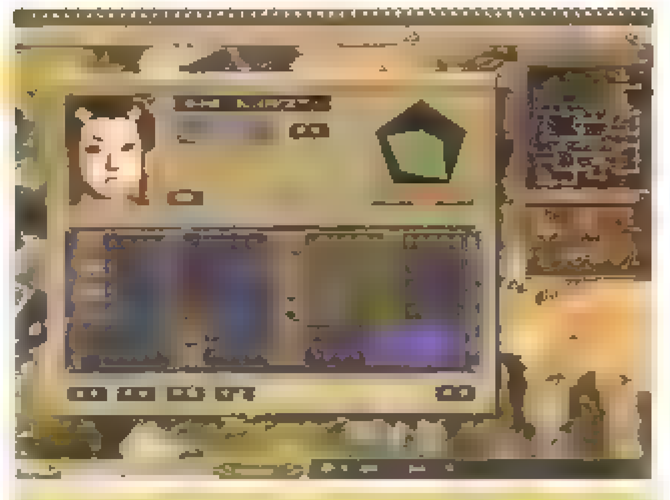
每位角色每天可以安排 12 個行程，適當安排每日行程是很重要的，如果太過操勞的話，他們的忠誠度可是會下降的，嚴重者甚至因此離開而改投其他門派。平時要安排弟子工作或者修練武學，不要讓他們閒閒待在原地（頭上有問號者）。不過在安排行程前，身為一個掌門人必須要了解自己門下的弟子，哪些適合修煉武學，哪些適合從庶務性工作，要提早區分出來：潛質較低的弟子根本不需要修煉武學，一要安排從事採集資源或是鍛造武具即可，方能充分發揮功效。

遊戲初級及剛入門的弟子，要固定安排修煉「砥礪志節」，一般耗損3～4個行程即可，如果行程安排得當，忠誠度會自行提升。再來就是依照潛質來分別了，掌門人與等級較高的弟子，就不需要安排採集資源或生產物品，直接把重心放在練武（包含輕功與暗器）與行俠仗義（或欺壓良民）上，由於徒手武場是


較優渥的薪資可平撫弟子不滿的情緒

基本設施，因此優先安排修煉長拳與輕功，一般耗損約6～8個行程。剩下的1～3個行程，可以安排行俠仗義（或欺壓良民）以增加門派聲望值，吸引更多的弟子入門。至於武學等級較高的角色，可以分配到修煉室研究新武學，武學研究是需要消耗很多時間的。

至於潛質較低的弟子，負責採集與製造物品就成為他們的安排重心：儘量大量去採集根據地擁有優勢的資源，除了供給製造之用外，[illegible]集的弟子來的好，[illegible]的弟子，[illegible]的人物，[illegible]製造出優良的武具給予其他角色裝配，能在戰場上的取得絕對優勢。


優秀人才以練功為主要目標

但要注意，如果工作時間太長或內容太重，會引起弟子們的抱怨，畢竟他們加入門派是為了學得一身驚人的武藝，好在武林中揚眉吐氣，這時可以透過薪資調整來平撫弟子的煩躁心情，儘量給予較優渥的薪資，當薪資指標呈現綠色或白色，就可以維繫基本忠誠度；不過僅單純給予煩重的庶務性工作，相對給予的薪資也較高，門派的盈餘會因此下降，此時可以安排練功的機會給這些弟子，稍稍滿足他們想出人頭地的想法。



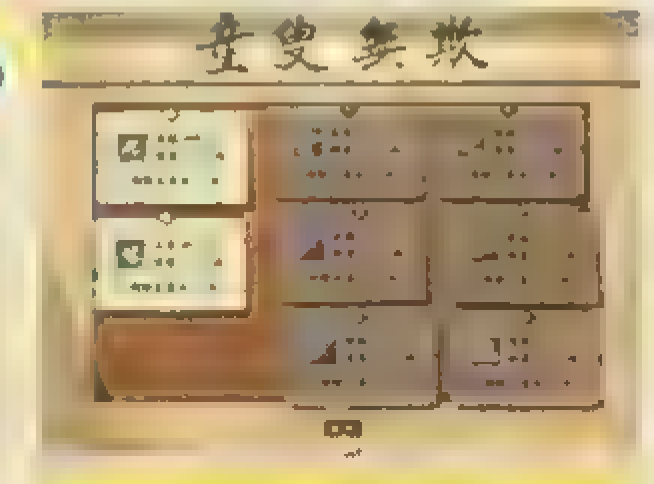
資源互想各取所需 經營方針

將各弟子安排好職司後，再來就要留意生產的效率了，利用這五種資源原料，玩家便能生產武器、暗器、衣服、鞋子、飾品、丹藥等物品提供門派所需或銷售。隨著武具的製作，將會耗損各方資源，如果根據地本身蘊含豐富資源，只需派遣弟子密集採收即可，但如果遇到的是像泰山那樣僅蘊含稀少資源，實在不夠供給外來生產用，那[illegible]就是利用交易來獲取所需資源，同時也利用交易把所採集或生產的物品銷售出去賺取銀兩。


等級越高所產出的武具能力越強價格越高

然而市場的需求並不是由玩家所主導，而是以公告方式列出市場目前要銷售或是購買資源或物品，因此一要門派擁有較多的資源，就可以優先賣去以[illegible]生產物品時，資源消耗的數量就開始產生變化，而且隨著生產經驗的增加，就可以生產更高等級的物品，但相對所耗損的資源將更多，不足之處就必須收購市場上的資源以供使用。

[illegible]，所以買與賣之間還會產生價差：除非是資源不足，否則儘量銷售而非購買；等級越高越稀少的產品，所代表的價值就越高，將[illegible]在交易[illegible]，[illegible]買回來，可謂得不償失，不可不慎矣！


統一公告市場需求


注意本身資源剩餘之數量



遠交近攻對外交流 外交策略



建立在利益上的友好關係

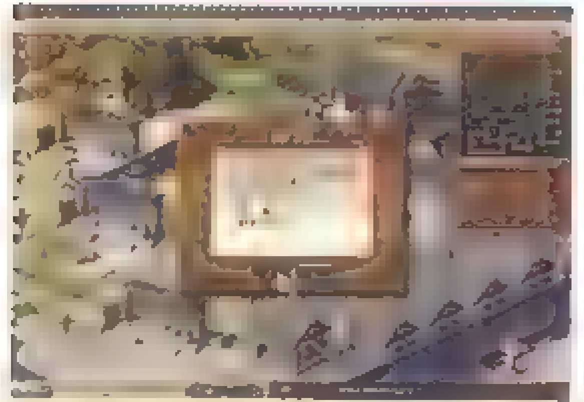
在[illegible]之下，單靠自[illegible]的力量[illegible]是相當不[illegible]，因此如何儘量避免自己勢單力薄，成為敵人攻擊的首要目標，最好就是善用手腕，與屬性相關的門派締結同盟關係，就像少林、武當與華山..等門派所成立的伏魔盟一樣。

在尋求外交夥伴前，最好先行派遣弟子偵查各門派的相關資料；選擇好適當的對象後，再派遣外交使者去做交涉。當然各門派之間並不是一開始關係就很好，而是必須多方聯繫，建立一致性的想法後才有機會締結[illegible]，在之[illegible]好多多利用贈與銀兩或資源來提升雙方友好度，之後再詳談同盟事宜。當雙方友好度到達 80 以上，成績機會就相當的大。

一但締結盟約後，雙方可以善用援助功能，派遣援軍或是取得不足之資源，互利互惠；至於多寡就取決於雙方的友好度，如果斷然拒絕盟友的請求，友好度就會下降，當友好度降到 50 以下盟約自然解除。

[illegible]門派周圍擁有其他較強之勢力，那最好是找尋其他門派做盟友或靠山；由於同盟或從屬時，雙方門派之間是無法發動戰爭的，只有透過「背棄」方能解除盟約，解除之後就可以肆無忌憚的攻擊對方。

風林火山綜合戰略 戰爭要領



將江湖傳聞中的小毛賊當成戰鬥的試煉

對於經營門派的方針，不管是保守穩固、積極進取還是仰賴生存，都是其特殊的經營法則，不過必須記得：最好的防禦方式就是攻擊，如果僅僅只是練練小功從事生產，不僅可惜了角色本身的資質，更可能會造成門派的覆滅，因為其他門派基[illegible]資源有限，擴展[illegible]生存[illegible]湖中是常有的事情，今天他比你狠，生存的機會就大很多

[illegible]中的「其疾如風，其徐如林，侵略如火，不動如山」正恰好符合門派的經營與擴展

▶其疾如風

[illegible]快，包含資源的採集、生產的速度及培育人才的時間，都必須快速，只要快就能比其他門派早點建立實力。



▶其徐如林

[illegible]依其潛質做分類並安排工作，如果太多人從事一樣的工作，就可能會產生擁擠的空窗期，那時就必須重新安排，讓每一個分舵經營有條有理，能夠以最佳的陣容（等級較高的弟子）快速反應。

▶侵略如火

[illegible]夠，擴張時就是要能快、要能狠。遊戲中角色等級上升是相當困難的，單純練功只能增加熟練而非等級，所以直接與敵人交戰是最快速提升的辦法。首先從傳聞中的地痞流氓開始練習，畢竟江湖中兩三隻小角色是比較容易對付的；等到角色等級提升後，便開始剷除較弱少的門派（如神農幫、巫山派）。由於行軍會降低生命值，所以在目標周圍的村莊興建廂房先做休息再進攻，以免被以逸待勞的守方輕鬆消滅了。儘量挑選單一勢力、沒有同盟或其他分舵據點的門派下手，免得守方從其他分舵調派人手支援，造成更大的犧牲與損失。

▶不動如山

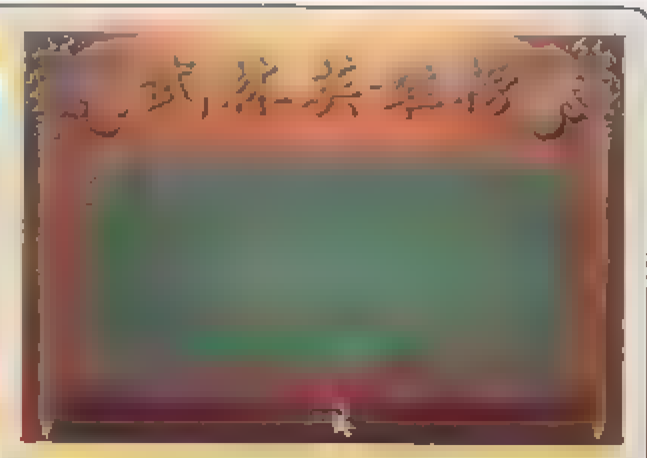
攻擊同時也必須注意本身門派的防守，穩守後方以免措手不及遭到其他門派攻擊而滅亡；攻略下來的根據地必須穩固再作經營規劃，免得成為其他門派攫取的目標。

我若為皇天下稱雄 自立門戶

成立新門派可以超脫既有門派，選擇自己想要掌門類型與根據地；由於只有 10 點可分配的資源點數，由玩家自行善加利用分配。

■屬性建議分配表

項目	建議點數	說明
[illegible]	3	[illegible]
掌門等級	4	等級越高各項能力指數越好，尤其是生命力
上乘武術	3	較多的武功種類可以選用
庫存資源	2	[illegible]
弟子人數	1	[illegible]



一統江湖名留青史

[illegible]



核武浩劫2 任務攻略篇

技巧篇

ICI 2 與其他射擊有一個相當不一樣的地方，平時大家每到一個地點時，都可以使用快速記錄來儲存，不過在 IGI 2 卻不可以。如果玩家想要記錄的話，就只可以按「I」來進入 Mission 上傳記錄，不過卻會有電力限制，每次都會使用玩家的一部分電力，大概足夠讓玩家使用三次左右。另外還要注意的，就算玩家進入了「I」的記錄畫面，這時也會被敵人攻擊，不要亂記錄下一些危險的時候喔！

遊戲是以一個接著一個任務來進行的，遊戲中沒有任何補血方式給予玩家。要補血的話就只有過關，因此玩家一定要一口氣通過關卡才行。而且玩家也要注意一點，就是在關卡中未必有適合的子彈來裝上自己的武器。意思是若你的消音手槍若用在敵人身上很難會找回子彈，因此要好好善用。而且就算玩家已經過關，若劇情的發展是主角沒回到基地或補給的話，所有子彈、武器都會留到下一關使用。不過血還是會補給大家的。

遊戲中大部分都是秘密任務，因此玩家盡量不要被敵人發現你的位置。如果使用機槍時由於沒有消音器可裝，敵人很容易就會發覺，又或是敵人中槍時會引起其他人的注意。另外，如果敵人中槍時沒有馬上死亡，會跑去叫人支援，只要發出一點聲音也會引來其他的敵人。因此玩家只有兩種方法：1．使用消音手槍打頭、2．近距離攻擊時使用刀刃擊殺，這兩個方法是最有效的了

實戰篇

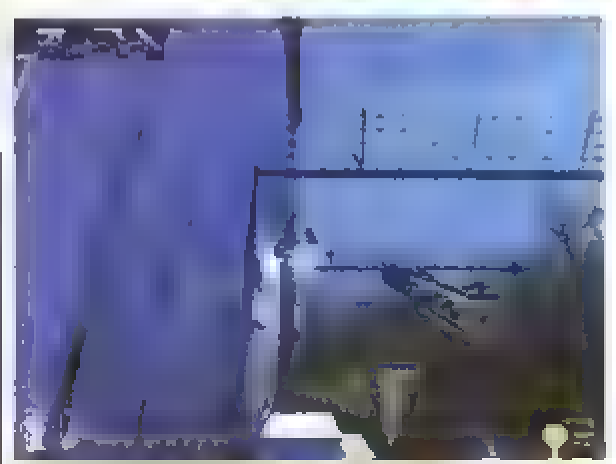


Mission 1

Infiltrate main compound

Cross the river to gain access to upper compound

玩家在遊戲開始時，會從飛機上空降到敵人基地附近。而且玩家還需要單獨走到基地裡進行多達三個大任務。在路上玩家可以使用「M」來看看自己的位置。其實整個任務大家只要看著地圖上的「1」、「2」、「3」，跟著走就可以知道任務完成地點。首先為大家講述從



小心攝影機

開始走到「1」的路，玩家要注意入口處會有一個攝影機，會向著門口看，先用手槍將它擊毀吧！之後玩家就可以從鐵柵走到屋內。屋內將會有三名敵人等待玩家，由於是室內的關係，玩家用機槍也沒有關係。從另一邊離開房屋後，通過鐵柵就可以完成第一個任務。不過玩家要注意不能讓敵人發現你的行蹤，要不然若是警報響後會有差不多 20 人出現攻擊玩家。



在這個區域很容易被敵人發現

沿著地圖指示走到橋前的通路會看到兩名敵人，由於他們身旁就是警鈴，所以玩家要速戰速決。之後在打開橋的鐵柵時，玩家還要留意上的攝影機呢！後到達橋上時，橋面會有些燈光的，玩家為免被對岸的敵人看到，建議最好趴下匍匐前進。當走近對岸時若玩家可以在讓他們按警鈴之前掛掉的話就可以攻擊他們。然後玩家在沿著路走到工廠，不用走進去，在外面找一個可以進入地下倉庫的碉堡，進入後殺死兩名敵人，小心破壞攝影機後開啟鐵柵並且打開升降機，先按上升，等升降機停上後再按降下的鈕，然後立即跳下去就能過關



走到這裡時玩家一定要趴下才能不讓敵人發現

Mission 2

[Objective 1]: Gain access to tower cave system

[Objective 2]: Disable security system

Objective 3: Open doors to tunnel

Objective 4: Ride the train to the ventilation shaft

Objective 5: Use ventilation shaft to gain access to the weather starion

接著前一關的任務，玩家會使用上一關的裝備及子彈繼續進行任務。若機槍子彈數不足的話，玩家可能在本關就需要使用敵人的 AK47 了。在開始時玩家在地洞外面會遇到四名敵人，將他們殺死時可能會被房內的敵人聽到聲音，用機槍對準門口見一個殺一個吧！在他們身上會找到手榴彈。之後玩家會看到一台升降機，不過會有攝影機對著這裡，不用理會攝影機照樣下去。下去後會見到幾個敵人出現在升降機前，玩家在這個時候可以對他們亂打一陣再立即使用升降機上回上層，這樣就會讓敵人都聚集在升降機前面等待玩家

玩家這個時候先開啟升降機的鐵柵，再開啟升降機然後立即走出去升降機外面，讓升降機下降，之後玩家就從上面用手榴彈送給他們，運氣好的話一個手榴彈可以殺 5 人以上。之後玩家利用左方的橙色通風口走到下層。這個時候玩家就真正要與敵人面對面了。讓全部的敵人都死了之後，玩家就可以到上層的工作室開啟電腦來完成第 個任務。開啟後玩家再到人事的大門處開啟後，就可以坐列車到地圖的另一面。不過在列車中會遇到敵人追來，玩家至少要殺四名敵人才算安全。到達後玩家會看到氣管通道，按「E」開啟再進入就會完成任務


在門口等待他們出來吧


使用手榴彈解決下面的敵人


再使用通風口到下層去

Mission 3

[Objective 1]: Pick up laser cutter from airdrop

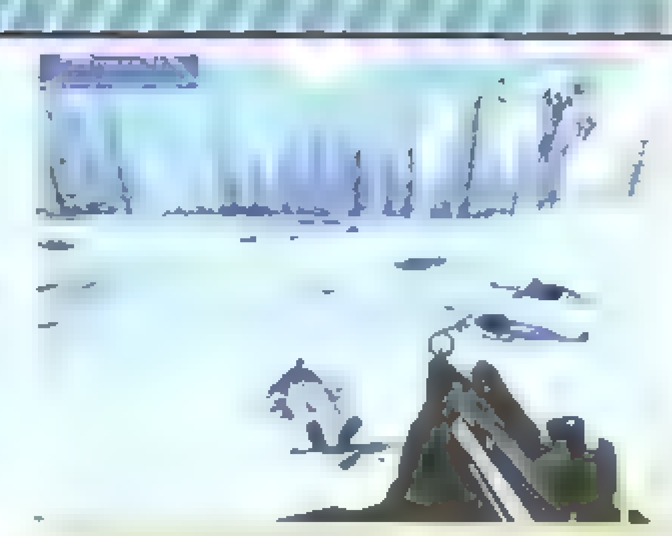
[Objective 2]: Steal papers from the safe

[Objective 3]: Disable the security system and override the airlock to get access to lab

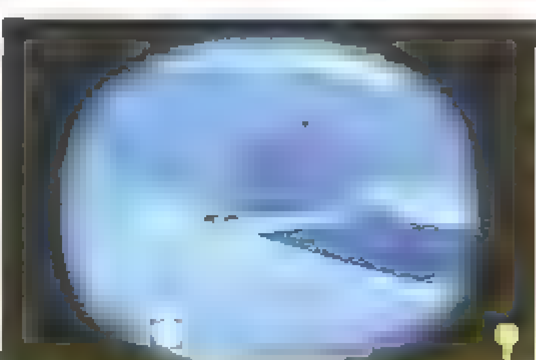
Objective 4: Steal prototype EMP chip from the lab

Objective 5: Raise the wather bailoon and await evacuation

離開了列車通道後，玩家會看到一個全新的雪地畫面，由於地圖太大的關係，建議玩家使用「M」來看看任務位置。當玩家走到任務「1」位置時，會見到兩名敵人守在那裡，而且會有七名士兵在山頂及任務「1」的位置四處走動。若果玩家有手榴彈的話，建議等待七人在一起時使用，準的話一下就可以全消滅囉！之後玩家取得空投物品會發現是一支 PSG-1 狙擊槍，有十五發子彈。然後在通往任務「2」的地點處會有間小屋，不用理會直接走過。之後玩家來到所有任務的聚集點時，會看到大概有六名士兵在屋外，盡量使用狙擊槍攻擊他們之外，還不能讓他們觸碰到警鈴，要不然就會出現載著增援人員的直昇機。殺光了屋外敵人後就是根據地圖進入每間屋子，先偷取 2 號屋的文件、再是 3 號屋的電腦系統、之後就是 4 號屋的研究所，要注意，4 號屋的研究人員會攻擊玩家喔！當 個任務都完成後，玩家就可以使用中央的大氣球再調查一下，開動裝置就可以過關了


一個手榴彈就可以讓全部敵人死亡


使用熱能探測器來看屋裡敵人位置


使用狙擊槍逐個擊殺



Mission 4

Infiltrate the warehouse. and acquire four C4 charges

Acquire the timers and fuses from a patrol near the bridge

Set a C4 charge on each one of the four supporting pillars of the bridge

Get to safety before the the bridge explodes. on the side of the river where the convoy is.



使用機槍殺敵

這關玩家只有 15 分鐘來進行任務，其實主要的時間都是用來偷 C4 的，玩家大概只能用 10 分鐘時間取得 C4 而且不被敵人發現（警鈴），在進入敵人基地內時，大概會遇到多達 10 名敵人左右，從正門走入後，玩家要留意不要讓警鈴響起，要不然就好像前一關一樣敵人會有增援。偷走了 C4 後就用車營的另一個較近任務「2」地區的出口離開。玩家這個時候才可以使用 M5 槍中的榴彈發射器來攻擊任務「2」地區上的敵人。之後立即搶走任務「2」機槍把敵人全光。不過另外也要留意對岸的守備兵使用散彈槍攻擊玩家，一定要把他們也解決喔！殺死所有人後，玩家就可以安心在橋上放置四個炸彈，四個炸彈裝在橋的旁邊，安裝後會給玩家 20 秒逃離時間，20 秒後就會爆炸，玩家只要走到地區「4」就可以完成任務



搶奪機槍時速度要快

要盡快逃離現場才安全



Mission 5

Destroy the APC using the rocket launcher found in the convoy

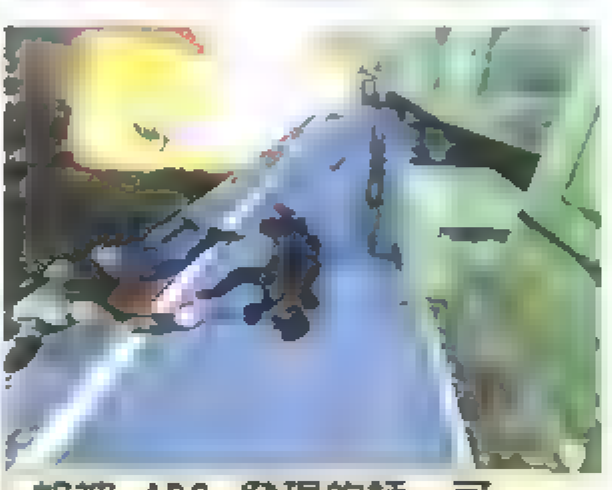
Pick up the EMP chips from the trucks in the convoy

Await the helicopter for evacation

這次的任務會連接前一關再進行一次，因此武器等等都會與前一關一樣。而且在遊戲開始時，玩家就會看到任務目標「1」的坦克車正在開過來，建議玩家必須繞過它走過車群才可以，因為若果被坦克車看到玩家的話，就算是生命力全滿也有被秒殺的可能。玩家走到車群附近時，會發現有許多敵人守候在中央的車子旁邊，而玩家的目標就是從一輛車的中央取得火箭炮來攻擊坦克車。若果玩家前一關使用很多的子彈或想方便一點的話，建議繞過敵人使用機槍進行攻擊。當全殺了敵人所有的步兵單位時，玩家就可以安心攻擊坦克車。在攻擊坦克車也要小心槍口是否對向自己，最好在車群之間攻擊，以免受到不必要的傷害。坦克車炸毀後，玩家要立即從車群之間開鎖取得 EMP，這個是即時性任務，因為當坦克爆炸之後敵人就會派出數架載人直昇機運送多達 20 名步兵來攻擊。玩家在取得 EMP 之後也會有一架直昇機從上方救走玩家。如果大家慢了一步也不打緊，使用敵人設置的機槍台攻擊吧！不過一定要準確度高，要不然就算在機槍台也會有被殺可能呢！（之前的機槍台都是不怕子彈的，但這次的援車能擊中玩家）



使用機槍向敵人步兵攻擊！



如被 APC 發現的話，可能會被秒殺！

Mission 6

Disable the security cameras

Steel the blueprints for the EMP chips

Turn off the power for the electrical fences

Turn on the power for the factory machinery

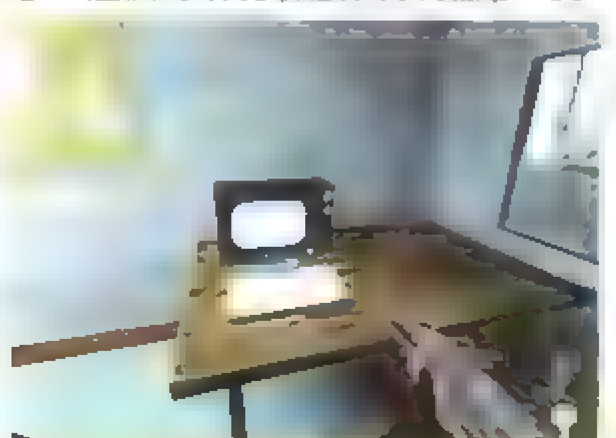
Hack the computer controlling the assembly line machinery

Get to the helicopter for evacuation



在山上擊倒敵人能得到狙擊槍

玩家開始時會由敵人基地外出發，使用「M」來看看地圖吧，在敵人基地前有兩名狙擊手在外把守，一名在山上停留、一名則會在樹林中周圍調查。建議玩家首先到山上解決了一名狙擊手，隨之再使用狙擊槍擊倒另一個狙擊手，這個時候玩家應該會有最多 19 發狙擊槍子彈。使用這 19 發子彈盡量向基地中的敵人攻擊，玩家命中率高的話基本你已經殺掉整個基地三分二的敵人了。之後玩家在進入基地之前撿起敵人的「MAC-10」機槍暫用，衝到地點「1」啓動電腦可以破壞整個基地的防禦系統，之後走到下一層從保險箱取得文件後就可以完成任務。而第三個任務是開啓基地的正門，目的是要關閉工廠外的電力。之後玩家走到工廠外的鐵絲網時，可以從最左邊的鐵絲網上通過（只要留意那一個鐵絲網上頂端沒有多出來的鐵絲網就可以通過）。當玩家進入工廠時，要小心攝影機。之後玩家可依照地圖走到機械後關閉操作，再走到工廠的上層開啓電腦讓機械過熱就可以完成兩個任務。最後，玩家依照剛才進入的路線走到基地外，將會有一架飛機接送玩家離開，而這個任務亦會隨之完結。



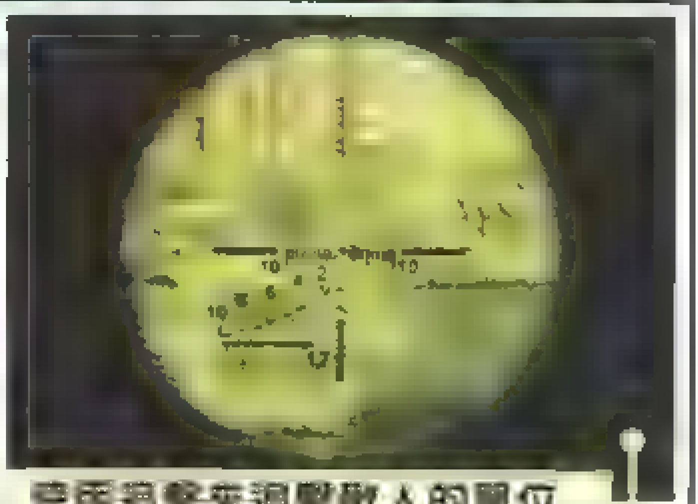
使用電腦可以讓攝影機關閉

Mission 7

Objective 1：Ambush Communications vehicle guards

Objective 2：Send radio signal for rescue helicopter

Objective 3：Move to Extraction zone



要用狙擊來狙擊敵人的單位

如果大家看過了故事劇情應該都知道，主角被兩位同伴出賣，同時被迫從直昇機上跳下，幸好落在樹林附近因而不死。由於這個原因，因此玩家開始時就只有一把小刀而沒有任何槍械。玩家依照地圖到達任務「1、2」時，會看到三名敵人，使用「Z」趴下殺掉他們，其中一人會有一支「Dragunov」狙擊槍及十發子彈，使用這些子彈可以殺死附近的七名敵人（建議玩家殺敵時最好保留一定子彈數，而且趴下來時狙擊槍的準星會比較準喔）。殺掉在任務「1、2」附近的所有敵人後，就是走到最後的任務「3」區，之不過看過大地圖後相信大家都知道要走一段很長的路。而且中途會有一個森林同時有數十名四處走來去的敵人。在森林前面會有三名敵人不太會走動，玩家可以使用剩下的子彈來殺死他們，他們身上也有狙擊槍子彈喔！玩家這個時候應該也會有 25 發以上，足夠殺死場內所有敵人。之不過，玩家要留意的不只是這兩批敵人，還要小心附近會有三台坦克車守着，可用「M」鍵地圖看到他們位置，但是在地圖中只會以黑色一小點來顯示，大家留心一點就看到的了（如果坦克看到玩家的話，不管有多少血也會秒殺的）。玩家越過了坦克車，就會來到地雷陣，在地雷陣前玩家只要留心它圍着的區域不要走過就不會有事的了。快到達第三區時，玩家只要留意在門口處塔上的一名敵人，並使用狙擊槍將他擊倒，然後爬過鐵絲網到直昇機就能過關。



一開始只有一把小刀



小心直昇機也會攻擊玩家





與他說話後就會帶玩家到任務二地點

開始時玩家會於水裡中上岸，並且會在岸邊遇到第一位敵人，不用考慮理會是否要偷襲他吧，因為他附近沒有其他同伴，也沒有可能按到警鈴。之後玩家第一個任務是到位置「1」找一名蘇聯兵，與他談後會帶你到第二個任務地點。不過在此之前，建議大家看看地圖，並從右方的通路走一次，將那邊數名敵人先殺死。因為玩家找了蘇聯兵後，遇到敵人時玩家很難保護到他，如果他死亡了的話，任務就會立即失敗。玩家一直跟着蘇聯兵到了一間房屋之後，他便會離去，隨之玩家開啓電腦後就會出現另外的四個任務。而第三個任務「Pick up explosive charge」玩家就必須從樓梯走到二樓，會立即看到一名狙擊手，玩家這個地方要注意其他屋上都有些狙擊手會攻擊玩家，這個時候就使用搶過來的狙擊槍殺了他們吧！得到了explosive charge之後，就要到地點四的車上裝上炸彈，而且會給玩家大概 15 秒逃走，一定要離得很遠要不然會被炸死。炸好了車後進入酒店，第五個任務只是要玩家殺死前往地點六的敵人就可以完成。之後一直由二樓直行就可以找到Priboi。

Mission 8

Meet the bribed local militia man to be gilded to the surveilance room

shut down the surveillance cameras for the hotel

OPick up explosive charge

Blow up refueling vehicle in the market place

Neutralise the intelligence operatives guarding Priboi

Get to the hotel and rescue Priboi



途中要保護他不能讓他死亡

Mission 9

Escape From your cell

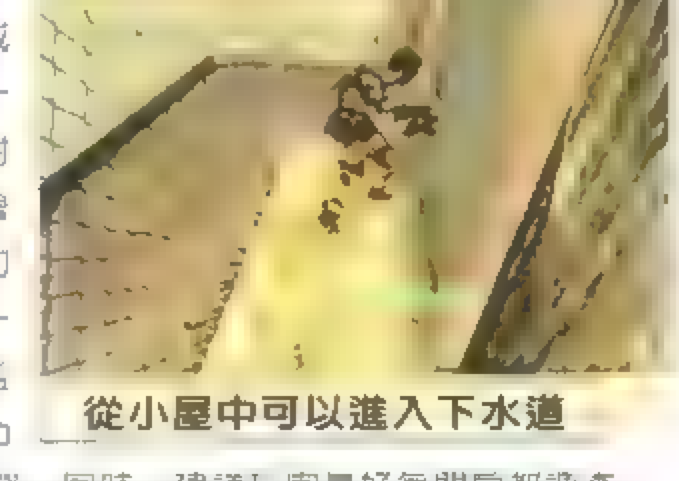
Get your map computer and lockpicks back

Locate Priboi in main prison building

Get to the security control and hack the terminal to reconfigure prison building security system

Open the gates to the inner and outer yards, and the main gates

Take down the two guards covering the gate by the prison, and continue to provide covering sniper fire for Priblo as he makes a dash for the getaway truck



從小屋中可以進入下水道

在前一關玩家會被敵人捉起來，連「Priblo」一起被送到敵人的監獄內。本關開始時會講述主角成功逃獄，並且殺死了一名敵人。一開始，玩家就要立即戰鬥，並且對付另一個押送的敵人。隨之敵人會不斷在上面的樓層出現，玩家成功取回熱能鏡及通信器便能完成第一個任務。之後玩家先不要離開監獄，先走到另一邊的樓下與Priblo談話，這樣就可以出現四至六的任務。同時，建議玩家最好每間房都調查一次，因為可以得到部份武器及手槍等等。而玩家在離開監獄時，最好由「2」號區域離開，如果由「6」離開的話將會被攝影機機槍殺死。

之後玩家可以到「2」號區域附近的小屋進入，那裡會有地下水道直通到監獄的左下方。不過大家要注意下水道內會有幾個敵人及攝影機。之後上到監獄左下方時，會有四名敵人出現，而且塔上會有一名狙擊手，將他擊倒後可以獲得「PSG-1」一支，而且玩家可以從塔上快速用繩索到達地區「4」附近。到達地區「4」時入屋就會看到一台電腦，使用電腦可以令攝影機等等停止功效。之後快速到達地區「6」前的鐵絲網並按鍵開啓鐵門，而且也要開啓地區「5」的兩個主要門。隨之玩家走到地區五的開門地點等待，就會看到 Priblo 走出來，並會走向右下方的車廠開車逃走。玩家只要中途使用狙擊槍保護着他，當進入車後就會自動過關。



看到 Priboi 之後就可以新增三個任務

核武浩劫2

Mission 10

Take Backup of Pribrol's computer records

Pick up the envelope located in the safe in Pribol's bedroom

Get out of there in Pribol's Limousine. located in the garage compound



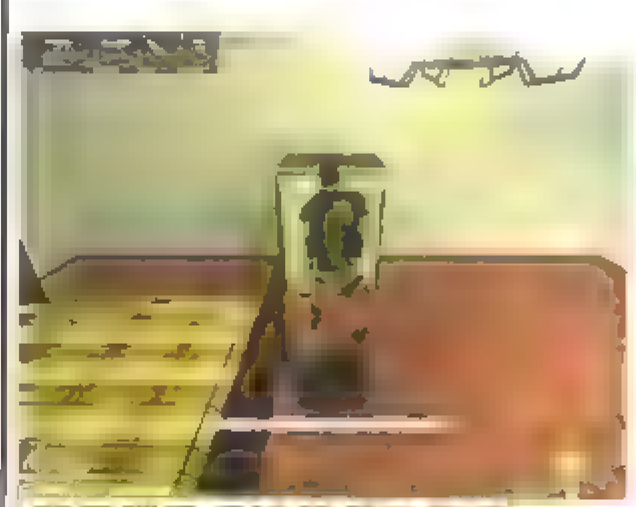
使用電腦可以讓攝影機停頓一分鐘

玩家從敵人監獄逃走之後，車輛會被損毀而使 Priblo 不能再移動，Priblo 會跟主角說關他的重要文件放在他的住所內，要求主角前往並偷一架車來使用。玩家在本關要再次進入敵人陣地及偷取物件，不過卻只有之前的武器防身，因此玩家要留意自己的子彈量。

在進入大屋時，玩家會在門口處看到三名敵人，唯一要注意的，就是敵人會在牆的窗口狙擊玩家，並且觸碰警報，因此玩家要留心各個小窗口的位置。之後玩家就是使用從敵人取回來的武器來攻擊其他部隊。特別有一項玩家要特別留意，就是大家可以到左方的一間房屋的三樓開啟電腦，這樣可以使攝影機停頓一分鐘，足夠走到另一所大屋。



大屋中是敵人的聚集地



開電腦及保險箱是本關重點任務

來到大屋之後，玩家需要真正對付敵人大量士兵。這裡不建議大家使用狙擊槍等等武器，因為地方小最好還是使用 AK-47 或 MAC-10 等等密集武器。而在大屋的地下室中，玩家可以看到兩間房間，一間有保險箱，而另一間則會看到一台電腦，兩項都使用過後就會完成第二項任務。然後再到空地時，就需要特別留意，因為會有數名敵人是使用火箭炮的，最好不要讓他們發炮，要不然他們的命中率非常高

並且最好使用熱能鏡看清楚附近還有什麼敵人再上車。在最後的空地中玩家能看到一間車庫，車庫的三個門都可以任意開啟，開啟從左至右的第三個就可以看到一部房車，走近時就可以過關

Mission 11

Infiltrate Compound

Sabotage Radio

Acquire amunition for helicopter's gun

Power up fuel pumps

Activate fuel pump

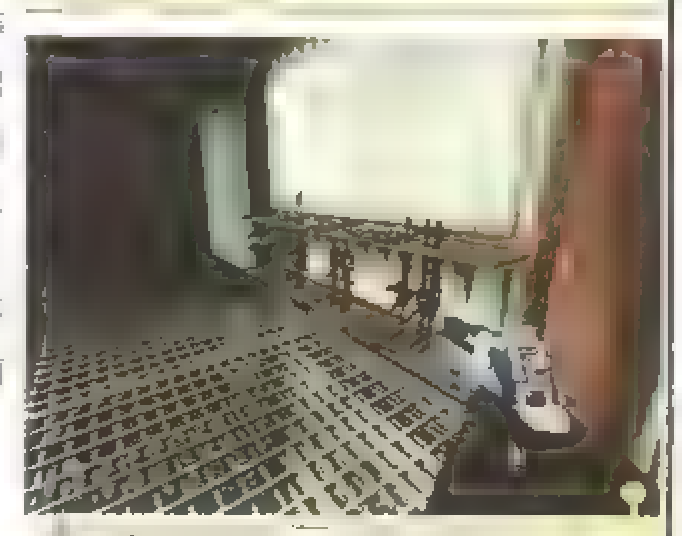
本關玩家所帶的武器會延續上一關，在開始時從山上攻擊地區「1」的守衛就可以。之後玩家在入口的房屋中能得到狙擊槍一支，這樣就可以攻擊「2」、「4」、「5」區域的數名敵人。再進入任務「2」的大廈中找尋收音機的位置，再將它破壞就可以了。然後玩家走到三號區域時，在大廈內會有三名敵人把守，殺掉他們後走到三樓可以看到一堆武器，從那裡找些合適的武器及直昇機專用機槍（有狙擊槍、AK-47 等等武器並有四項）。之後玩家走出大屋走到直昇機附近開啟兩個電源系統之後，玩家會看到上方出現三台直昇機，而且還會派出十多人下來夾攻擊玩家，這個時候一定要將前方敵人全數消滅再走到直昇機前就能過關。



要殺掉敵人才能有機會到達通訊系統



要注意敵人位置

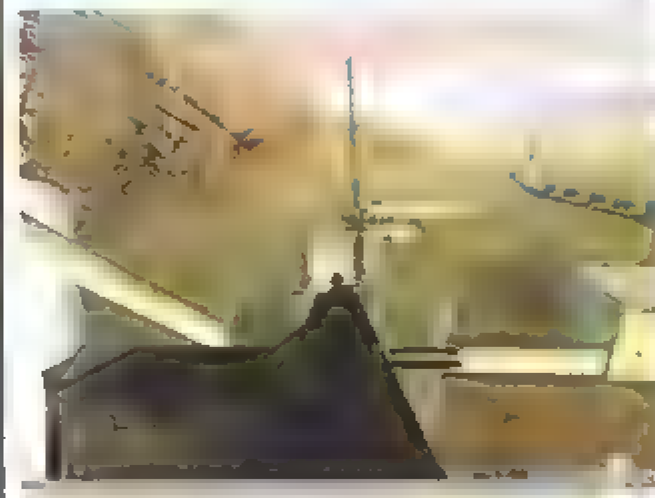


隨便選擇一樣喜愛的武器

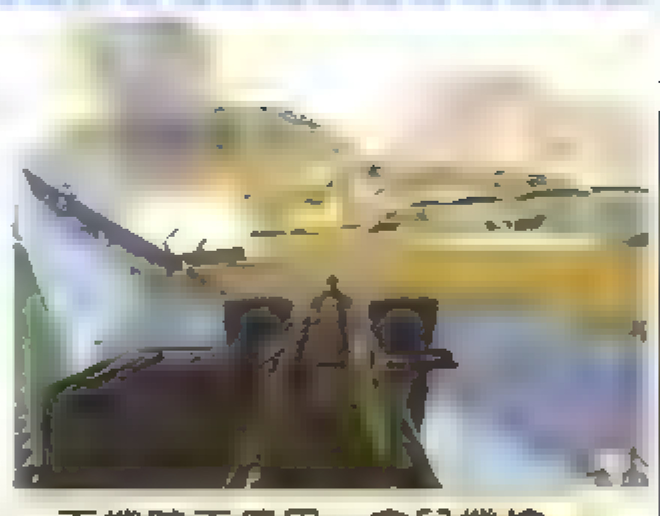
Mission 12

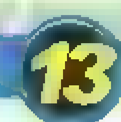
Eliminate the enemies heading for the radio station before they warn of your arrival

Get Priboi's Briefcase. and eliminate Zaleb


要把所有敵人殺死

這關也是承接了上關的任務，玩家一開始就會使用「helicopter's gun」在高空中進行攻擊，第一個任務是要玩家在敵人的別館中將所有人解決，亦即是玩家第一個看到的地區。這裡的敵人雖然不多，不過卻要小心敵人的火箭炮兵，而其餘的機槍敵人都不太需要理會，因為他們傷害不了玩家。而在走到第二區域途中，會遇到另一台直昇機攻擊玩家，機上只有四名左右敵人，向著他們機槍亂掃就可以。之後玩家成功到達第二個區域時，會遇到大量火箭炮兵，玩家要看準一點清除他們，要不然可能會被扣很多血。之後殺敵數差不多時，直昇機就會降下讓玩家下機進行任務。這個時候可能還會有些敵人還未解決，所以大家最好多留在「helicopter's gun」繼續攻擊。隨後玩家進入任務二的大屋內，將所有敵人殺光後取得文件，就會有四名敵人在車庫中走出來，再從房屋裡攻擊他們後回到直昇機就可以完成本關


下機時再使用一會兒機槍



Mission 13

Search datebase for information on secure area

Turn on power to crare

Destroy secure compound wall

Search offives in secre warehouse

Confront Robert Quest and Chinese soldiers

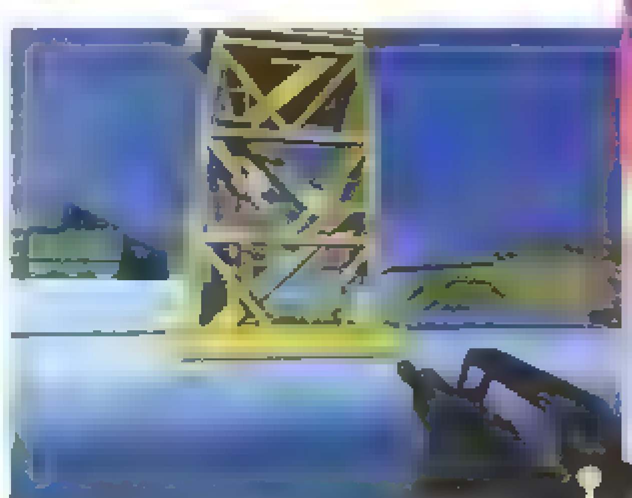
Get aboard the Ekranoplane

要一次殺光他們並不難

這次玩家會回到基地之後才再執行任務，因此在開始時就能得到「G36」槍及消音手槍等等較強武器。在遊戲開始時，玩家就已經在敵人的視線範圍內，因此最好立即找個安全地方逃走。之後在敵人的基地外，建議玩家使用「G36」將場內所有敵人殺死，以方便進行任務。

之後玩家可以使用電腦開啓敵人基地內的其他地圖，而任務亦會因此而開啓。第二個任務的途中，玩家必須經過一個貨櫃廠，而同時會遇到兩名敵人，玩家只要小心不要讓他們按到警鈴應該就問題不大。殺掉這兩名敵人時，同時小心左邊的塔裡有敵人的狙擊手等待玩家。建議大家最好使用「G36」遠攻擊，再使用狙擊槍殺死區域「2」屋上的狙擊手，就可以更方便進入該處進行任務。

首先玩家走到區域「2」基地後方關上氣壓，之後就走到樓上取得狙擊槍，再殺死區域「3」的訓練士兵，完成後回到最初的狙擊手位置，使用控制桿讓吊車撞向牆開出一條新路，之後走進去開啓電腦就會出現劇情。當玩家可以移動時，身上只有一把小刀，同時也會有一名敵人在面前，立即向他攻擊後拾起 AK-47，隨後還會有幾名敵人在貨物後準備攻擊玩家，使用手榴彈應該可以連他們的頭目也一同殺死，殺光所有人後走上飛機便可過關。


小心塔上的狙擊手


使用手榴彈解決本關的頭目

Mission 14

Turn off the power supply for the radar facility
Disable redar terminal
Disable communications terminal


破壞敵人雷達

一個手榴彈可以殺光裡面的人

玩家開始時就會有一支非常強勁的「AJG」步槍及「SMG 2」輕機槍幫玩家進行任務，之不過卻會有附帶條件，就是玩家不能讓敵人按到警鈴，要不然任務就會立即失敗。因此玩家最好使用「AJG」的狙擊方式，將敵人逐個清殺，也要留意各個警鈴位置，不要讓他們有機會響起就可以了。之後來到地區「1」時，會有數名敵人在牆後的地方聚集，建議大家這個時候使用手榴彈吧，只要準確的話最少也可以殺四至五人。當玩家進入牆後的位置時，先後在兩個電廠把電源關掉就可以完成第一個任務。

小心使用槍械

第二個任務點會經過兩個軍營，那裡大概都有十多人，同樣使用手榴彈、機槍等武器來攻擊，最好在攻擊前記錄一次，方便任務繼續。當玩家進入到第二任務點時，將他們的雷達系統破壞就可以。不過同時也會有一台直昇機運送六名敵人前往區域「3」的位置，要盡快把他們……

小心他們會按警鈴

將所有人全殺光，後來玩家就會發現區域「3」所有的敵人早已被殺，隨之只要進入屋內破壞通訊系統就可以過關。

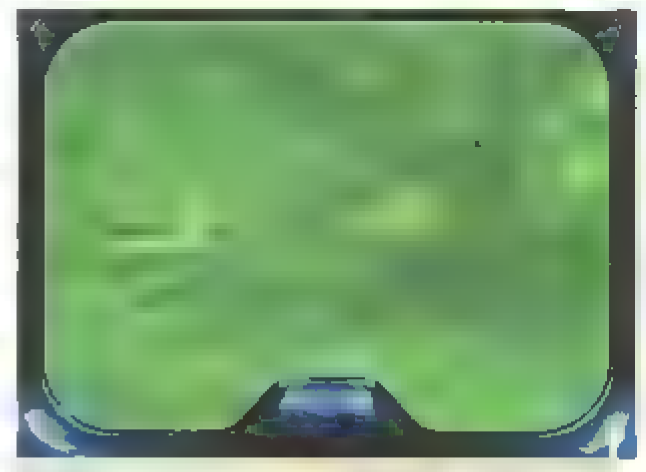
Mission 15

Get in range and tag 1st SAM launcher
Get in range of 2nd SAM launcher before friendly fighter is shot down
Objective 3 Tag 2nd SAM launcher
Objective 4 Move to drop zone and collect equipment canister


不要亂開槍，這樣只會讓自己慘死。

開始時玩家就會發覺自己在山上，而且敵人陣地就在下方，在開始時玩家就要小心下山（因為很有可能會跌死或扣血），找個最好位置下降後，玩家先不要使用機槍，因為他們人數很多，被發現後想生存都難喔！所以建議大家先使用手榴彈殺敵，這樣不會輕易被發覺也可以殺很多敵人。之後走到中央的電廠使用「Laser D.」指向等待 20 秒，之後出現「Lock on」字眼就表示成功。這個時候玩家也要逃離比較遠的地方才安全。之後就要立即前往第二個「SAM」的地區，因為任務中需要玩家鎖定敵人「SAM」的位置來協助飛機，不能太慢，要不然就會任務失敗，而且沒有額外時間的。所以玩家要盡量衝到該處，並立即使用「Laser D.」來攻擊。只要破壞後任務「2」及「3」也會自動完成。最後玩家按「M」再觀察任務地點，在地區「3」處會發現很多敵人，不過如果玩家血量足夠的話，衝過去取得狙擊槍就會完成任務並過關。


最後能得到一支狙擊槍


使用「Laser D.」來攻擊「SAM」



Mission 16

Neutralise enemy snipers

Gain access to main gatehouse

Disable security cameras

在這個任務開始時，玩家就自動會獲得「M82A1-T」的狙擊槍一把，同時這支槍除了可以追擊之外，還可以有紅外線效果。而玩家第一個任務，就是攻擊在中國寺廟前門的六個狙擊手，他們的位置全部都相當清楚，只要玩家留意任務有否完成就可以知道



門前的6個狙擊手是否有殺掉，把所有狙擊手都殺死之後，玩家可以進入寺廟，進入寺廟後玩家也能繼續使用狙擊槍殺敵，也可以從剛才任務「1」所殺的狙擊手處取得子彈（不過要換槍）。

使用電腦使攝影機失效

進入第一個門時並不困難，但當玩家到達第二門時就要小心，因為如果警報響起的話，大概會有 20 名以上敵人留守在二門的二樓，玩家當然也可以使用狙擊槍來殺他們，不過子彈一定不夠。有必要的話可以使用手榴彈看看。清除二門的所有敵人後，玩家就要開始執行第三個任務，大家千萬不要走近第四任務的房間，因為那裡有機槍攝影機的，所以我們需要先到任務三使用電腦來關閉，再到任務四取得資料。而第五個任務玩家就要走入中央最大的寺廟，玩家只能從左方使用木板做的樓梯上到二樓，之後再從右方的小門進入（不過很難夸勞的，玩家最好貼著牆走）。最後入門後就能完成任務。



利用熱能查知敵人位置

Mission 17

Get Blueprints of laboratory

Customise Transmitter

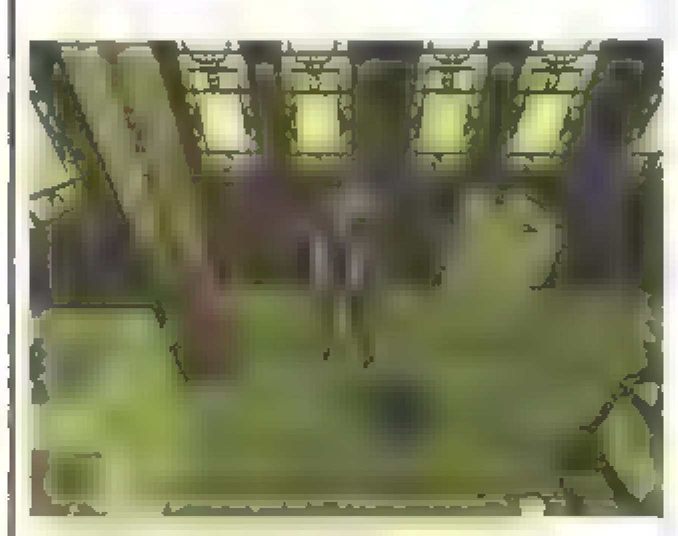
Upload date on EMP weapons

這個遊戲關卡會延續上一關的武器，而且開始時就會有兩名敵人在樓梯旁邊看守，建議玩家最好先不要引起他們注意，使用蹲低移動身體的方式來越過他們。因為如果警報響起來的話，玩家至少會遇到大概 20 名敵人圍攻，同時這關敵戰點算是相當多，因此不必在這裡消耗體力。從玩家開始的身後處會有一條直通的房間，而且在中途的牆角會看到四個藍色的櫃子，在開櫃之前死樓梯旁的兩名敵人，之後由左至右數過來的第二個櫃子會有任務一的文件。



通風口可以方便殺敵

之後玩家再向前走時，會看到另一個雷達，在破壞它之前要留意上方會有一台攝影機，看清楚攝影機移動位置再偷偷破壞雷達吧！之後玩家就可以走到下一層，不過下一層的敵人甚多，最好由佛像一邊偷偷走到下層就可之後玩家會出現兩條路，一條是直通到敵人的隱藏基地，另一個就是由升降機旁的門口進入通風口。



四櫃中找尋文件

使用通風口進入會比較安全，因為敵人同樣會有接近 20 多名在門口守著，玩家不能硬打之外，還因為門的關係會使大家所使用的手榴彈轉頭。而在通風口中，如使用 Minimi 多子彈機槍的話，可以嘗試從通風口直接攻擊下層敵人，不過就要等待好一段時間讓敵人自動送上門才能成功。之後玩家從通風口的左邊會有一條山路，從山路能到達基地的另一邊（亦即是基地的門口），那裡敵人會聚集，使用手榴彈準的話可以一下就殺光他們（玩家會在基地的通風口管上方出現）。

殺進去到中央的電腦處開啓之後就會發生劇情。之後玩家會立即進入戰鬥，並且開始對付前方的中國佬，要殺死中國佬並不困難，但是玩家卻要小心前及後方都會有大概五名敵人出現，而且他們良會使用手榴彈 建議玩家先把後方的敵人殺死，之後等候前方的五名敵人開門，當開門就立即攻擊。只要將在場的士兵殺死之後，這個任務就會完結。



小心開始時的兩名敵人

Mission 18

Sabotage radar control

Objective 2

Call for repairs

Objective 3

Gain access to launch control compound

Objective 4

Acquire launch codes

Objective 5

Reprogram navigational computer

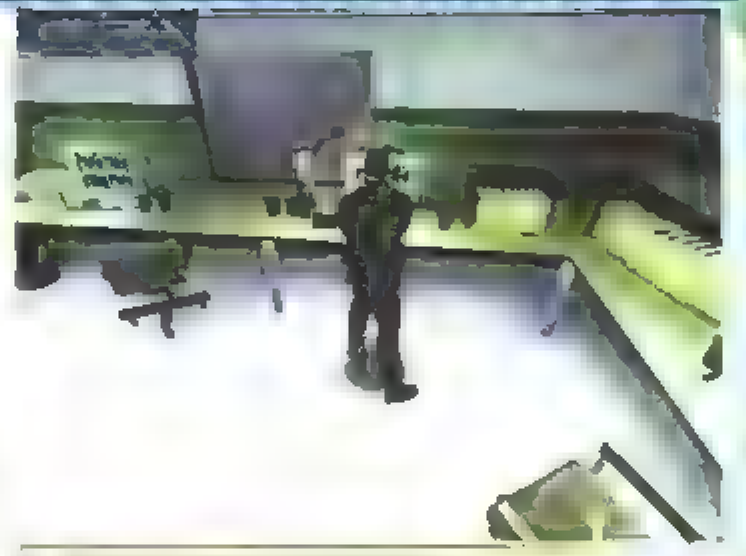
Objective 6

Override launch control

Objective 7

Slide down the wire to the launch pad

本關開始時，玩家能從上一關的中國佬身上取得機關槍，而且還同時要求玩家在 25 分鐘之內完成七個任務。在進入敵軍基地之前，玩家要留意基地內每一座塔都會有一名狙擊手，而且共有六個之多玩家可以使用機槍殺掉他們，同時取得他們的狙擊槍（差不多可以有 40 發以上），之後就使用狙擊槍去擊殺基地內所有敵人，隨之再進行任務（記得留意時間）。



使用電腦來取得資料

先在基地中把雷達及通訊系統破壞，之後第三個任務只要開口後就會完成。唯獨之後第四個任務要比較留意，由於前往第四個任務的地點有很多攝影機的關係，玩家盡可能的話都殺光所有敵人再進入會比較好。第四個任務只是從台上取得一個公事包，內含飛彈的密碼文件就可以完成。之後來到控制室時要注意還會有三名研究人員使用輕機槍及 AK-47 來攻擊玩家，把他們都幹掉後再從右方的房間使用電腦，使用後所有攝影機都會關掉，隨之再到左邊的房間再一次開啓電腦，這樣就到了最後的第七個任務。第七個任務是需要玩家使用繩索到達下方的飛彈場，這個時候玩家回到上一層會有一個門可以走到外面，並且會在牆邊看到樓梯，使用樓梯再上到電塔的塔頂會有一條繩索，使用繩索降下後任務就會結束。



用樓梯登上第七個任務



再次破壞敵人的雷達系統

Mission 19

Objective Shut off rocket fuelling process.

Objective : Place tracking device inside the rocket

Objective : Move the gantry.

Objective : Seal off the launch bunker.

Objective : Initiate rocket launch.

大家終於來到了 IGI 2 的最後一個關卡，這關是延續上一關的武器，不過這次卻只會給玩家 20 分鐘時間完成任務。當主角到達飛彈發射台附近時，會先到達敵人的一個守衛所，那裡總共會有五名敵人，建議玩家最好使用「SMG-2」消音輕機槍來攻擊他們。千萬別讓敵人響起警報，因為這樣會使發射台的狙擊手注意玩家。若是玩家使用的是狙擊槍，可以在開始時就攻擊在發射台上的三名狙擊手，如果大家不是用狙擊槍的話，就建議趴下才前往第二區域。

到達第二區域後，玩家必須先將門前房屋的敵人殺死，之後再使用裡面的電腦才能開啓鐵柵，開了後再殺死裡面大概四名士兵，隨之玩家就可以看到氣壓站旁會有兩個機關，兩個都分別轉動一次後就會完成第二個任務。之後玩家就需要到飛彈台上執行第三個任務，在到達飛彈台之前，玩家必須將飛彈附近的三名敵人殺死才能輕易登上。

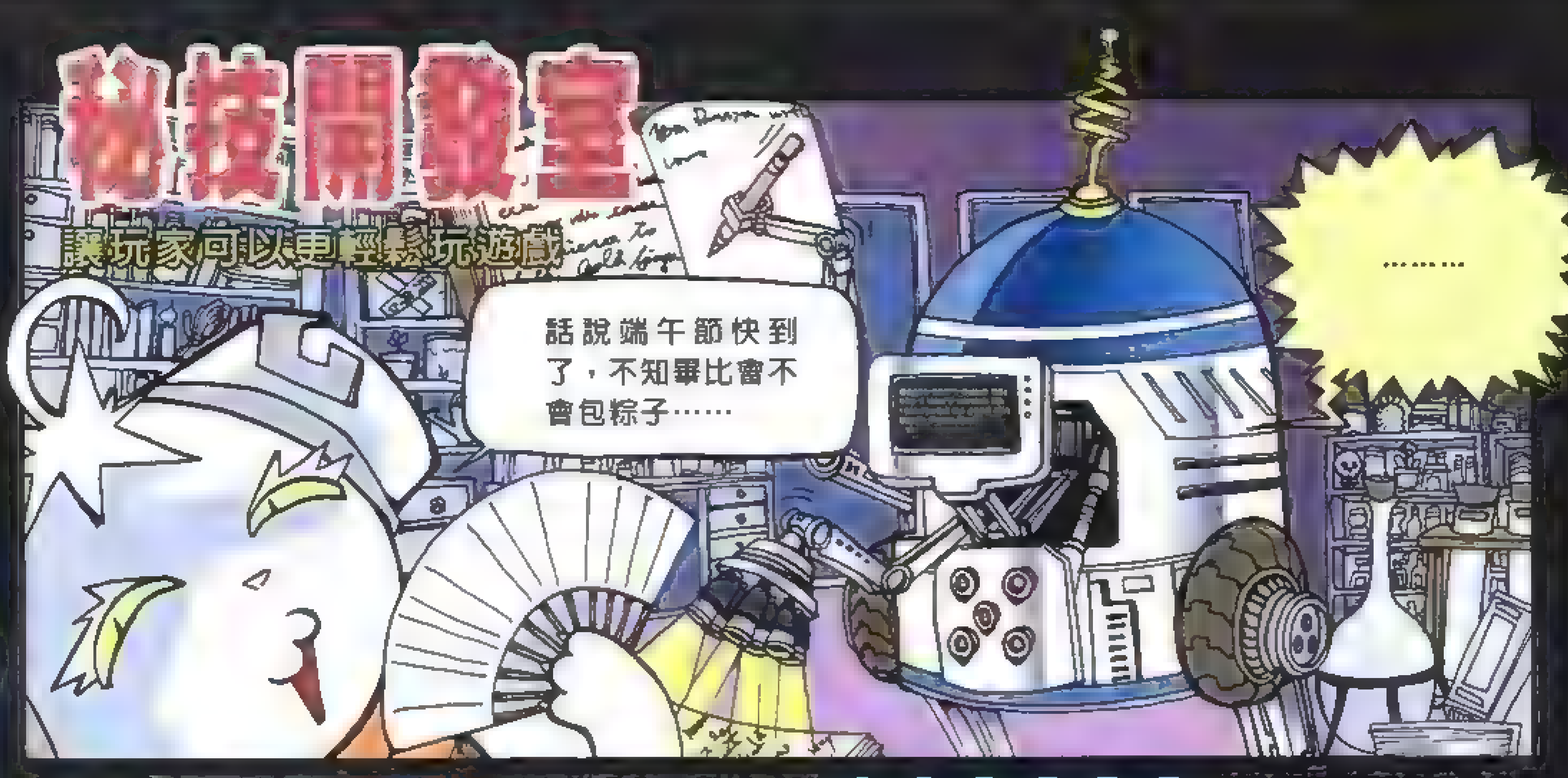
使用升降機來到達飛彈最上層，之後在飛彈頭處改變系統，之後會看到一台直昇機到達基地的機場。玩家這時就使用飛彈台上狙擊手的狙擊槍來攻擊直昇機上的六位敵人。在此同時，走到飛彈下方的升降台按鍵讓升降台移動。移動後就會發出警報，而且會有一架運兵車移動到飛彈台下方，並放出七位敵人出來攻擊玩家。只要使用狙擊槍也應該沒有大問題，而且還可以在他們身上取得火箭炮來攻擊運兵車（運兵車是會攻擊的）。最後玩家先從左方的大門進入基地，之後再把門關上來完成任務五，從而再於任務六的地方開啓電源，這個時候任務七的地點會突然出現大概七名的敵人，建議玩家使用手榴彈來讓他們全體消滅吧！最後只要在飛彈發射鈕中連按兩次（一次開上面的玻璃、一次啓動火箭），這個時候玩家們就終於可以完成整個遊戲囉^^！



改變運輸架的方向

秘技開發室

讓玩家可以更輕鬆玩遊戲



公告

歡迎大家來到攻略圖書館的別室-秘技開發室中，本開發室將會提供人民各式各樣的遊戲秘技，不過光靠我遊戲仙人獨力開發，一定無法應付人民龐大的要求，所以希望大家一起開發秘技，請將秘技開發稿寄到開發信箱spitz@unochina.com，本開發室將提供所有開發者應該得到的獎賞，每位開發者將得到15P跟100S的獎賞，如果經我遊戲仙人評定是好的、優秀的遊戲秘技，我視情況給開發者更多的獎賞，請大家踴躍投稿。

另列注意事項

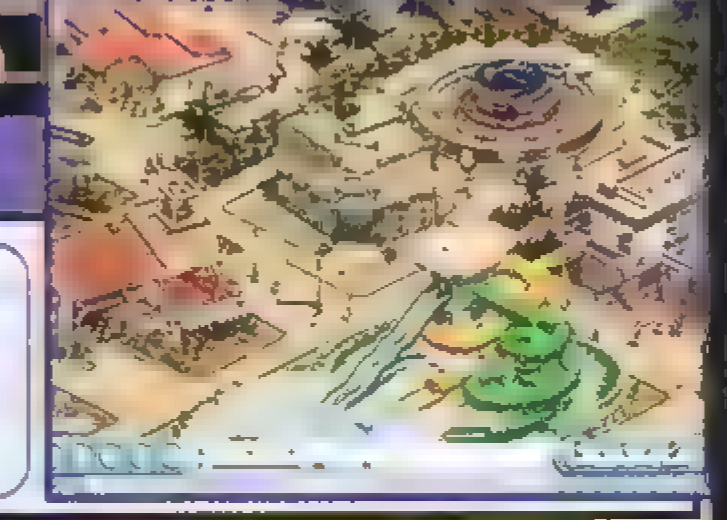
1. 凡秘技開發者，請不要把秘技開稿洩漏給其他不相干人等知道。
2. 關於秘技開發稿的內容，請開發者自行先確認過內容是否正確。
3. 秘技開發稿內容請標示清楚如何啓動秘技。
4. 秘技開發者請清楚留下暱稱（筆名）、真實姓名、電話、住址、身份證字號。

◆ 如果沒有遵守以上幾點者，一律不予刊登使用。

◆15P ◆100S

模擬渡假村(Spring Break)

SHIFT+ALT+U	在遊戲開始前的島嶼地圖上按下此三鍵就可以看到全部的島嶼
SHIFT+ALT+4	在遊戲進行中按一次就加$5000
SHIFT+ALT+T	在遊戲進行中按下，即可讓所有人都變成上空狀態



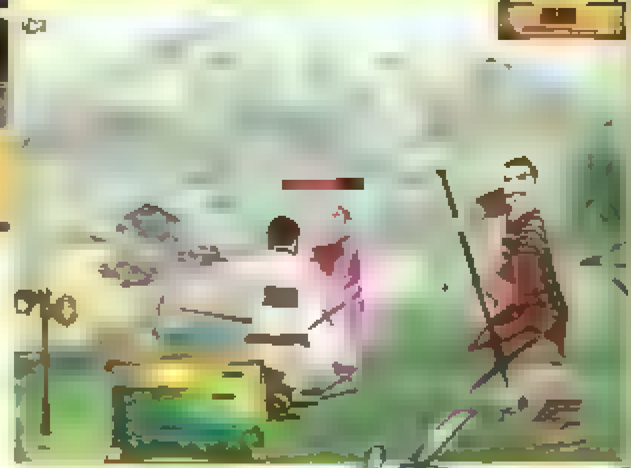
◆15P ◆100S



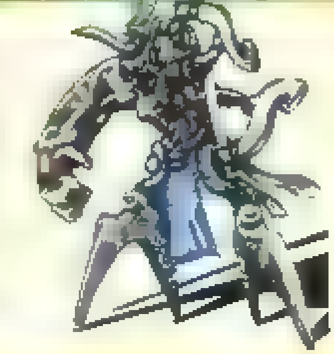
軒轅劍肆

在墨家夫人與柒失蹤後，這時玩家先回到多毛國，可從師姐手中得到「多魔竹簡」，之後可由天書進入DOMO小屋

1. 若玩家用過10次以上指向傀儡，可向」業學武術
2. 遊戲中，隱藏資源若找到□□個以下，可向彼得索賠資源
3. 跟莉敏對話，選 一錢成交 出現隱藏結局
4. 跟鄧續對話6次，得多魔資源回收桶，10次得雪凱冰艇
5. 遊戲結束過 次後，跟慕欣對話可以讓系統超速
6. 跟DOMO說話11次，煎餅人會教你喔眈喔眈拳
7. 跟羅妹妹對話，前三次不會給不老泉水，共拿3次
8. 不拆寶箱跟」狐狸對話得 計時紅包 ，在放入寶箱，找」狐狸對話得 封印之蛋 ，再拿寶箱裡的寶物
9. 完成6個支線任務，可向烏骨雞學誰與爭鋒



A「在洛陽幫共朗的母親找到千年人參」
B「在咸陽幫全全找過捉迷藏的」朋友」
C「在洛陽幫林涵找尋林原」
D「在洛陽、邯鄲、咸陽見過神秘乞丐」
E「在韓國古墓做過心理測驗」
F「在水色國做過愛情心理測驗」



三國志 9



事件觸發方法

1.連環計

觸發時間 192 年 4 月上旬以後、劇本 190 年、191 年

觸發條件 君主是董卓

特點 董卓、王允、呂布都是同一個勢力或同一個城，如果董卓所在的城內有董旻和李傕和牛輔的話，他們也會死。

結果 董卓掛點，呂布成為新的霸主。

2.三顧茅廬一上

觸發時間 207 年 1 月上旬以後、劇本 207 年

觸發條件 劉備是君主，軍師是徐庶，擁有新野與隆中，且孔明未出

觸發方式 探索「隆中」

觸發獎勵 無

三顧茅廬一下

觸發時間 無限制

觸發條件 無限制

觸發方式 發生三顧茅廬 上後，再探索「隆中」

觸發獎勵 登錄孔明

3.官渡之戰

觸發時間 200 年 4 月上旬以後、劇本 200 年、200 年

觸發條件 1 曹操擁有官渡港 2 袁紹擁有白馬港
3 許攸在袁紹方 4 曹操本人在官渡港

觸發方式 曹操方自袁紹方錄用許攸成功

觸發獎勵 1.白馬士兵減少1 10 2 袁紹方兵糧大減
3 曹軍信望上升 99 點 4 袁紹信望減少

4.赤壁之戰

觸發時間 劇本207年1月或三顧茅廬之後，207年9月下旬

觸發條件 1 除了壽春外其他揚州的地都佔有
2 周瑜是陸口港主將
3.對方佔據烏林 --ps.不一定要曹操

觸發方式 派周瑜出征，雙方在水面上激戰 3 回合或讓敵軍攻到陸口港的時再出兵，這樣那一回合一定會發生。

觸發獎勵 1 我方信望上升 55 2 對方信望下跌 5
3 對方出征隊伍兵力減少至十分之一
4.烏林兵力減少至十分之一

5.望蓬萊

觸發時間 無限制

觸發條件 名望大於 700

觸發方式 派人探索「瑯邪」下坯上方空地 需理會軍師的建言（要有吉報才能觸發）

觸發獎勵 外族「倭國」出現就是日本

6.封禪

觸發時間 無限制

觸發條件 必須是皇帝

觸發方式 君主本身探索「泰山」

觸發獎勵 配下所有武將忠誠度提高，君主所有能力提升

7.漢中王

觸發時間 無限制

觸發條件 劉備是君主，名望大於 600

觸發方式 拿下西蜀，即是漢中、成都、江州、梓潼、武陵

觸發獎勵 劉備即位漢中王

8.山陽公

觸發時間 235 年 11 月、劇本 234 年 五丈原名將對陣

觸發條件 劉禪是君主，且是皇帝 主城是成都

觸發方式 諸葛亮攻下隆中港時，出現對話框，發現劉協->選擇"擁立"

觸發獎勵 劉禪繼承正統漢室，聲威大振

9.出師表

觸發時間 225 年 10 月上旬以後、劇本 225 年七月 南蠻渠魁起異兵

觸發條件 劉禪是君主，軍師是諸葛亮

觸發方式 擊敗孟獲，統一益州

觸發獎勵 全國戰意昂揚，諸葛亮教授全部武將兵法

10.五虎將軍

觸發時間 任何劇本

觸發條件 無限制

觸發方式 需擁有關羽、張飛、趙雲、黃忠、馬超

觸發獎勵 五虎將軍忠誠度提高，並分別習得兵法，而且信望上升

11.二喬

觸發時間 194 年 7 月上旬以後、劇本 194 年

觸發條件 孫策和周瑜要在廬江，君主是孫策，軍師是周瑜

觸發方式 統一整個揚州（除了壽春以外），佔有廬江、秣稜、吳、會稽及柴桑

觸發獎勵 信望提高約 20，與曹操關係變成敵對

12.孫尚香

觸發時間 207 年 4 月上旬以後、劇本 207 年

觸發條件 劉備在新野

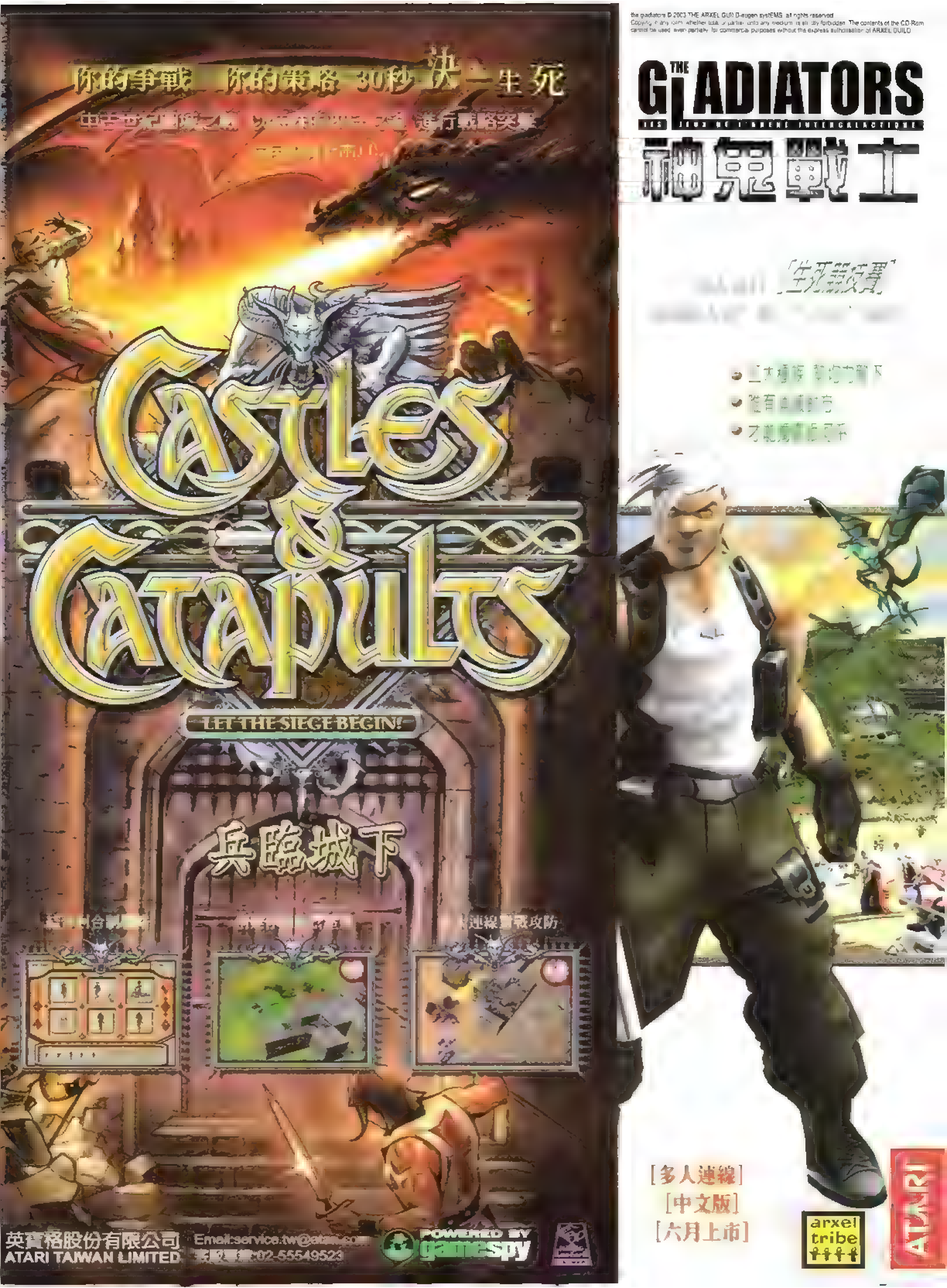
觸發方式 跟孫權友好度"信賴"就觸發了（信望>250）

觸發獎勵 孫尚香加入劉備一方，且兩人均能習得兵法



相關遊戲內容、上市、開站日期一切以官網www.mir2.com.tw公佈為主。


LINE OF SIGHT
VIETNAM
懲越戰爭
不擅 叢林戰 者請勿進入!!
英寶格股份有限公司
ATARI TAIWAN LIMITED
ATARI
POWERED BY gamespy
FUSION
SOLDIERS OF ANARCHY
突變殺陣
8人連線小組團戰
創造你自己的絕地任務
BINK VIDEO
gamespy
bigben
SILVER STYLE



你的爭戰 你的策略 30秒 決一生死
Castles & Catapults
LET THE SIEGE BEGIN!
兵臨城下
英寶格股份有限公司
ATARI TAIWAN LIMITED
POWERED BY gamespy
THE GLADIATORS
神鬼戰士
[多人連線]
[中文版]
[六月上市]
arxel tribe
ATARI

仙境傳說 Online
PHS mimi 掌指情報服務

下載RO超口愛ㄉ圖鈴、查詢最新RO情報以及跟一脫拉庫ㄉ玩家拉咧~
還能玩玩RO小遊戲殺時間ㄋ^^
還會不定期送你寶物ㄛ˙0˙ 好玩的限過來！！

10:00
仙境傳説
仙境
① RO小遊戲
② 圖鈴下載
③ 遊戲攻略
④ 商品情報
社群
⑤ 討論走廊
⑥ 仙境同盟
⑦ 仙境好友
個人
⑧ 個人資料
⑨ 服務說明

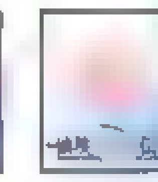
RO小遊戲
好玩的RO小遊戲，讓你想玩RO時，解一下不能上線的渴。

圖鈴下載
最新超口愛的RO精美圖形和鈴聲等你來下載，手機RO作好夢吧！要讓你的手機口愛到不行嗎^^

鈴聲
- 人氣動感下載曲－新手村 ▶NEW
- 最受歡迎下載曲－依斯魯得島 ▶NEW
- 超神秘下載曲－古老森林 ▶NEW
- 廣告發燒曲－守候永恆的愛(浪漫版)
- 廣告發燒曲－守候永恆的愛（流行版）
- [redacted]
- Ro耳熟能詳下載曲－選單



圖案





遊戲功略
提供各類RO遊戲資訊即時查詢！讓你馬上找到你所想要的寶物，怪物，道具的~~還可以知道各種職業的練法，不會讓你卡等！想要成為高手，這是一定要的啦~

討論走廊
不管是秘技、遊戲心得、對戰叫陣，都可以在這兒一吐為快！快來跟其他玩家瘋狂拉咧一下~

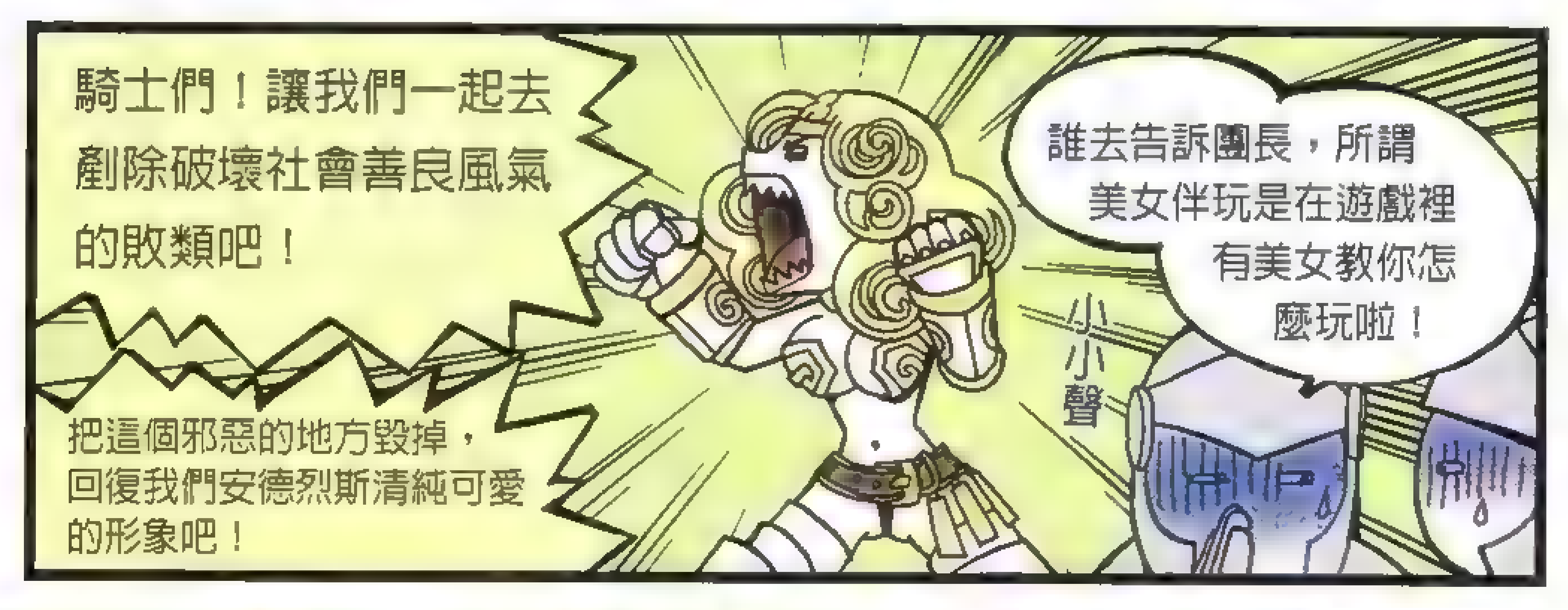
GRAVITY
中華電信 PHS
仙境傳説 Online





遊戲向上委員會





遊戲向上委員會評議護照

委員會評議護照的內容分為劇情、操作、畫面、聲效、耐玩度、總分等六項，各項評議項目負責人會根據表現做出結論，依序為騎士團團長沙雷納、勇者阿雷斯、賢者尼爾斯、王國公主蕾蕾、索特王、整體評價則由遊戲仙人決定是否蓋上極品章，並由沙雷納和公主的表情來表示，要是該項目達到非常好的分數等級，該項目的負責人會出現以示慶賀，各位王國的子民要是看到「極品」出現，就是遊戲超棒喔！

alex.she@msa.hinet.net



草民騎士—老芋仔

法櫃奇兵～王陵再現

世間事說來可真是無巧不成書，話說老芋仔在兩個星期前，機緣巧合的在一間影音專賣店裡，如獲至寶的意外發現「法櫃奇兵」系列電影的VCD，購買回家並一口氣回味了包括「法櫃奇兵」、「魔宮傳奇」和「聖戰奇兵」三部印第安那・瓊斯的經典懷舊之作。隔沒幾天，居然就接獲這款「法櫃奇兵～王陵再現」的遊戲評論稿，這就不由教老芋仔更加相信冥冥中自有定數的鬼話。

眼看著福伯・哈里遜・福特一路由初入中年而直奔到“垂垂老矣”，在歷經“[illegible]”[illegible]福伯在「空軍一號」和「K-19」的電影演出之後，不知在相距十多年后再度回歸螢幕上，即將開拍的第四集「法櫃奇兵」電影中，是否會無情的遭遇到換角的尷尬？

[illegible]外甥，亦即鼎鼎大名的史蒂芬・史“匹柏”與喬治・盧卡斯所共同創造出的歷史學家，在電影和遊戲中的表現，形象已逐漸淪落為盜墓賊了。但儘管如此，印第二世的風采，依然總也不了地深植在廣大熱愛冒險的電影迷和遊戲迷心中的地位和份量。印第安那・瓊斯博士的招牌裝備，除了那個怎麼也很難掉落的帽子以外，就屬手中揮舞的長鞭最為醒目了。老芋仔曾經據此推理過，印第二世恐怕正是SM的開宗祖師哩…「王陵再現」遊戲裡，雖不見印第手執皮鞭的鏡頭，但卻不改傳統的將手中長鞭發揮得淋漓盡致，甚至會令玩家[illegible]。

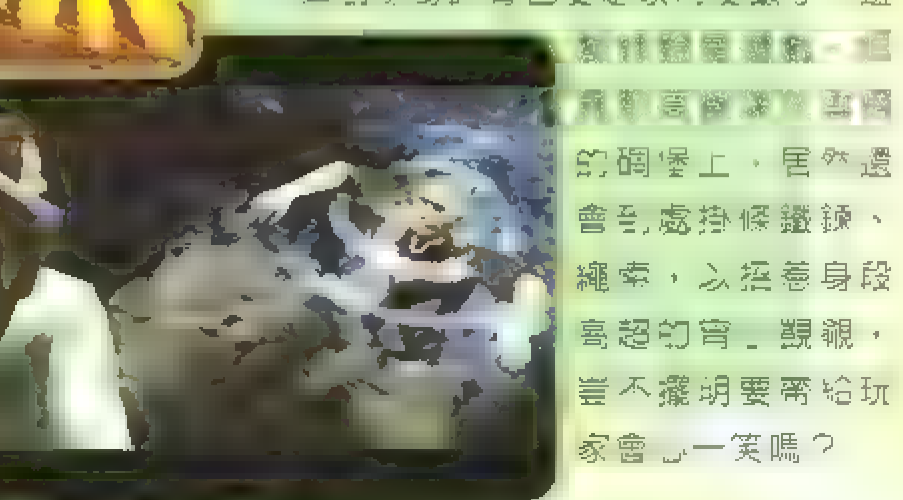
「法櫃奇兵」的系列遊戲向以動作操控見長，雖是與[illegible]的「古墓奇兵」分庭抗禮，但其實還是有所區別的。印第的遊戲除了大量的動作之外，同時還隱含有濃厚的人文氣息，這是二者間最大的不同點。在「王陵再現」遊戲裡，[illegible]已[illegible]一局[illegible]的[illegible]，在奪取“龍之心”的冒險過程中，他必須不斷的與二次大戰的納粹[illegible]一大堆[illegible]，[illegible]這點不是[illegible]兵馬俑[illegible]，但至少也和印第的考古專長[illegible]。在[illegible]遊戲[illegible]，又出現了大量的中國[illegible]，對於在中國文化孕育下的本土玩家而言，勢必會產生更加貼近的親切感。

「王陵再現」採用新一代的The Collective 3D引擎[illegible]，[illegible]全3D的[illegible]。印第在遊戲中除了[illegible]之外，更[illegible]，才能有[illegible]順利[illegible]進展。此外，[illegible]下的各式[illegible]，[illegible]令玩家[illegible]之處，老芋仔個人[illegible]遊戲的存檔方式[illegible]，遊戲[illegible]有十大風格[illegible]玩家冒險，但各[illegible]有為數不等的章節，玩家僅有在各段落[illegible]後，才能由



遊戲主動記錄其進度。而在各章節中若有任何不幸發生，則唯有重回該章節的開頭再重新來過。這種設限方式，的確造成在某些偏重以高難度動作取勝的章節中，遊戲進度因而遲遲未獲進展的困窘。

印第在此遊戲中的冒險場景，由剛果、布拉格、伊斯坦堡、香港而進入中國地帶，足跡[illegible]的叢林、伊斯坦堡的水底宮殿、布拉格的中世紀古堡、另具風味的伊斯坦堡莊苑，甚至遠赴香港的喋血街頭，最後[illegible]路上中國領土而入石窟探險。在這些[illegible]不同風格的場景中，玩家當不難領會遊戲在繪圖設計所花的心思與工夫，遊戲[illegible]也因此而呈現出極高的擬真度，讓玩家頗有身歷其境，置身其中的逼真體驗。印第要征服如許多的冒險領域，自然得將各式動作操控嫻熟，其中尤以最具致命力的連續跳躍難度最高，操控稍有遲疑或不慎，往往粉身碎骨也便是家常便飯了。遊[illegible]的碉堡上，居然還會到處掛條鐵鍊、繩索，以[illegible]身段高超的[illegible]觀視，豈不擺明要帶給玩家會心一笑嗎？





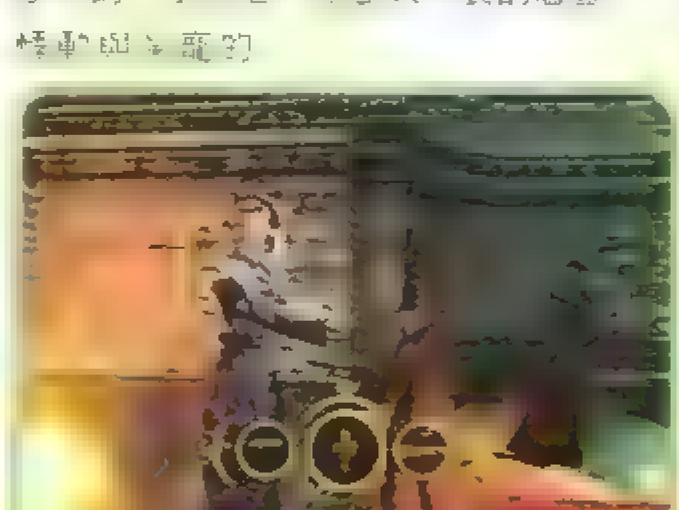


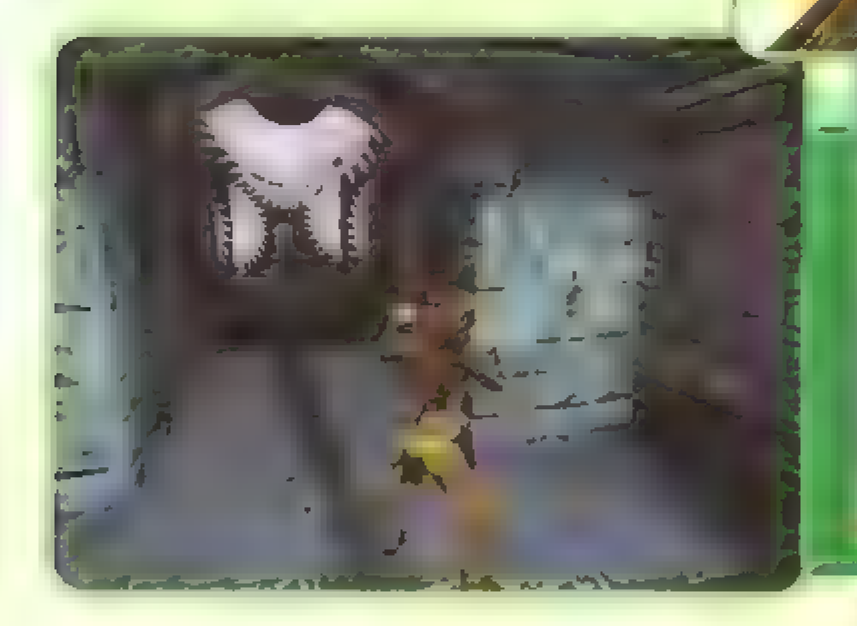
一如玩家印象中所熟知的印第安冒險故事一樣，瓊斯博士在這款遊戲中除了四處探尋寶物之外，利用每種[illegible]解決各式難題已不是新鮮事，唯在「王陵再現」遊戲裡，印第安將會面臨更多、更棘手的敵人和怪物，就如老字子於前文所提的"不明所以"一般，遊戲中確實有些怪物出現令人產生一頭霧水，就"合理性"的角度質疑之，該當是純屬"遊戲"獨有的[illegible]吧！

上手程度[illegible]問題就先暫淡點了，該遊戲所呈現的整體印象，"動作"的本質也越發突顯，[illegible]遊戲的難度也[illegible]高了。話說回頭，主題性的事物有些[illegible]體系，玩家可能認為「王陵再現」不過是一款流於"動作、懸疑"之下，那也是可以理解的。老字子倒是比較贊同[illegible]重新遊戲還不過是[illegible]的平衡點下，[illegible]入耳目[illegible]，[illegible]們的，依然是一份歷久不衰的心靈悸動與喜悅的。



雖說這款遊戲在背景音樂的表現上並不多突出、動人之處，但老玩家耳熟能詳的印第安專屬配樂，自仍是足以振奮人心的。就遊戲的音效而言，具震撼力的遊戲音效，顯然已超出音樂的成績甚多。老字子出於個人的偏好，對於「王陵再現」所要傳達的是一份久違的感動，極難掩心底的喜悅與珍惜。凡屬"老"字輩的玩家們，委實不該輕易的放過這款遊戲；未曾領受印第安魅力的新興玩家們，更應該花點力氣，細細的體會一下瓊斯博士那獨特的遊戲風味。值此"[illegible]士"風暴方興未艾、風聲鶴唳之際，就讓印第安二世帶領你遊歷那古樸、厚實的冒險之旅吧！

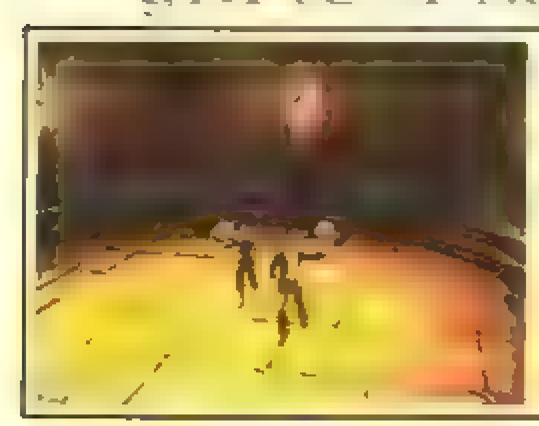






遊戲護照

GAME PASSPORT



法櫃奇兵~王陵再現

製作公司 Lucas Arts

發行公司 美商藝電

遊戲類型 動作冒險

操作：以鍵盤控制[illegible]

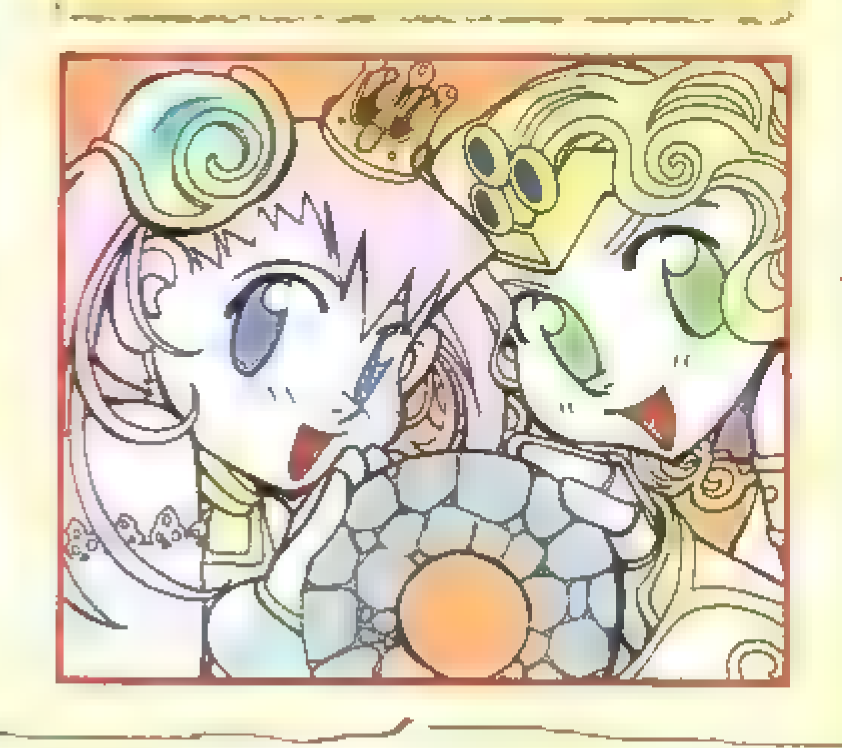
耐玩度：對於[illegible]玩家，[illegible]

劇情：融入動作戰鬥，[illegible]

音效：音效表現極突出且具震撼力，[illegible]

畫面：場景設計富建築美學，人物造型[illegible]

橫跨電影、遊戲兩界，經久不衰的傳奇人物所建構的傳奇冒險遊戲，場景設計極具新意，遊戲流暢度相當足夠，值得玩家鑑賞。





ATV越野沙灘車

「ATV越野沙灘車」讓玩家可以享受到一種與眾不同的賽車遊戲，玩家可以體驗的不只是競速快感，還包含許多障礙賽道。由於ATV越野沙灘車本身特殊的車體結構，遊戲裡有多類型的賽道、多樣性的車體，可供玩家選擇。遊戲也提供多人網路連線，還有針對連線所設計的賽道，喜好競速的玩家們，準備好發動引擎了嗎..一起挑戰越野賽車的魅力吧！

繼「e路狂飆熱賽」後，今年再由國內業者台灣資訊與瑪吉斯科技共同合作的3D賽車電玩「ATV越野沙灘車」，讓玩家在遊戲過程體驗不同類型的賽車遊戲。單看遊戲的名稱「ATV越野沙灘車」玩家可能以為只是單純的競速越野賽車，而其中的「ATV」反而是不知道其真正的意涵，ATV全名為All-Terrain Vehicle，是一種四輪越野車，至於在台灣則是普遍將它稱為越野沙灘車，往往可以在一些海灘風景遊樂區看到，同時也有專業級的比賽。

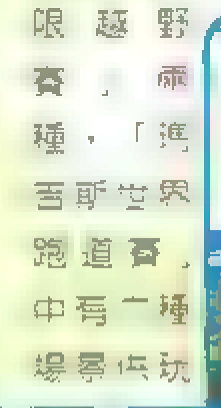
有別於一般賽車遊戲對於車體的要求與限制，越野沙灘車與一般房車所不同之處，在於其車體結構設計可以因應在崎嶇的道路及地形上，自然可以挑戰比競速型房車更複雜的地形。ATV的越野特性在遊戲中可是展露無疑，除了挑戰速度感之外，可在上下起伏與寬廣無賽道等多變化的場地進行競賽，玩家除了可以體驗速度的挑戰，更可在操控性及較少出現的障礙賽道方面做挑戰。而相較於國外目前也是較少此類型的賽車遊戲。

「ATV越野沙灘車」的遊戲架構較為簡單，一般賽車遊戲所出現的競速、計時、調整等功能，在遊戲中也都有，但僅僅能說是遊戲的結構設定，只是讓玩家單純



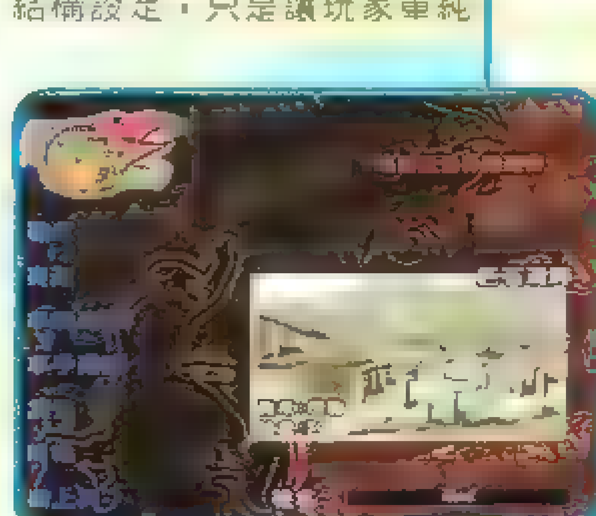
的比賽賽車而已，缺少了可以讓玩家可以引以為傲的冠軍賽、錦標賽模式，遊戲整體結構就像是一棵大樹有支幹卻沒有長樹葉一樣相當可惜，尤其越野沙灘車的特殊能力，可以在特殊而有難度的地形奔馳，可塑性會比一般房車賽來的寬廣，如果能增加冠軍賽、錦標賽等模式，對於遊戲的耐玩程度將可大幅提升。

雖然在劇情結構上稍有缺憾，但「ATV越野沙灘車」在場景與賽道的設計，倒真是有其特色之處，遊戲賽道模式共有「瑪吉斯世界跑道賽」和「極限越野賽」兩種，「瑪吉斯世界跑道賽」中有一種場景供玩

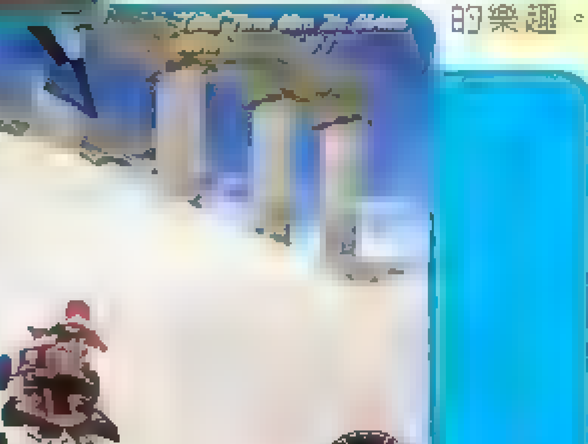




家駕車奔馳，場景分布在世界各地，場景包含細膩優美的富士山、岩石峻峭的大峽谷、一望無際的沙漠金字塔、巨石林立的雅典遺跡、千里抗敵的萬里長城以及復活島上的巨神像等世界知名的名勝，很多都是現實世界中無法實行的賽道，而在這裡玩家可以獲得滿足。在「極限越野賽」則是另一個不同風格的遊戲模式，共有草原、競技場、紅土廣場、火龍巨蛋、風雲球場等五個風格不同的場地，乍看之下玩家可能會覺得很像是越野機車的賽道，尤其是坡道的傾斜度已經超越一般車輛可以爬行的能力，但對於ATV越野沙灘車來說卻是輕而易舉，特別的大輪胎的可以供玩家充分感受到駕馭的快感，賽道加入許多娛樂元素如飛越障礙、涉水、耍特技．．．等讓玩家可在競速中享受到超越障礙的樂趣。







「ATV越野沙灘車」也提供連線模式，喜愛連線遊戲的玩家可以享受與其他玩家互相競爭、追逐的成就感，遊戲提供六人連線。在連線模式也提供四種更令人匪夷所思的場景，宛如在小說或電影劇情中才能見到的迷霧森林、命運之橋、地獄之火與白色天堂，就是超出一般真實世界物理的規則，不用太去計較真實性。遊戲規則與前兩種賽道有所不同，並沒有時間的限制，而是要搶奪地面上的寶箱，只是這四個賽道都有難度，玩家在此可得耐著性子去爭奪寶物。

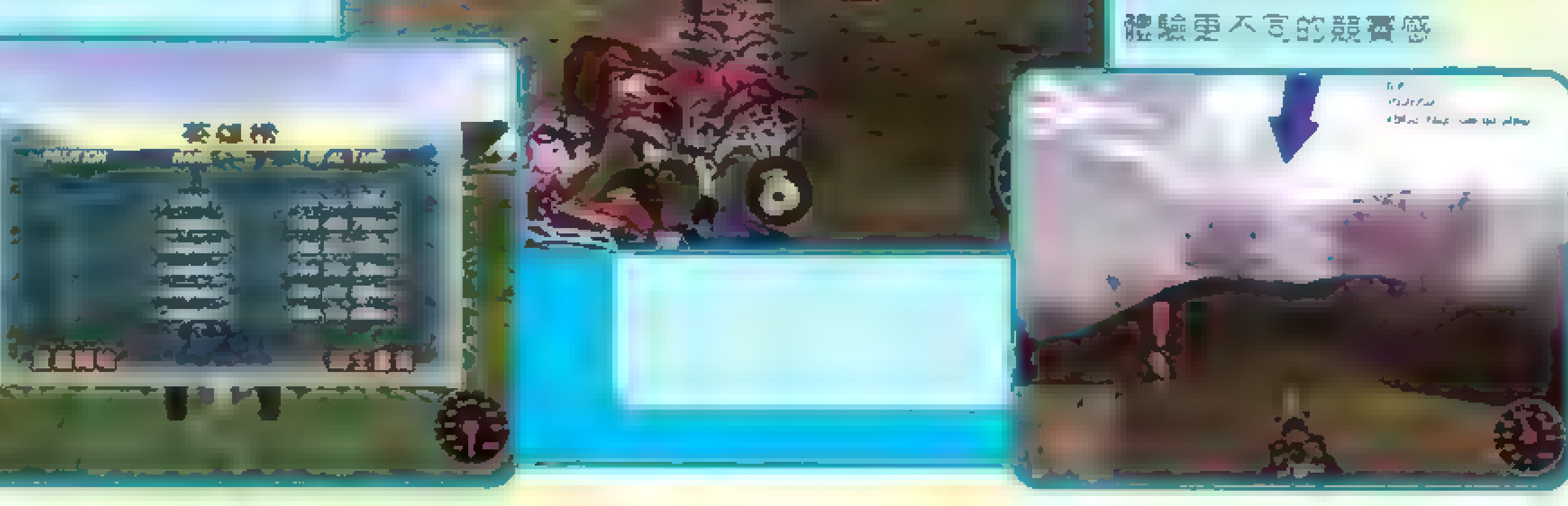
關於每場賽道的難度與時間性，與一般賽車遊戲較有差距的是每一場賽道的距離並不是很長，所以在行駛時間上是較短暫的，而且是無法調整，繞行的次數也不多，如果能玩家自行多設繞行圈數也可提高遊戲的耐玩性。遊戲有三種難度可以供玩家自由調整，與一般遊戲雷同，只是難度提高，相形之下在競賽中被其他由電腦所控制的車手撞翻的機會將大為增加。

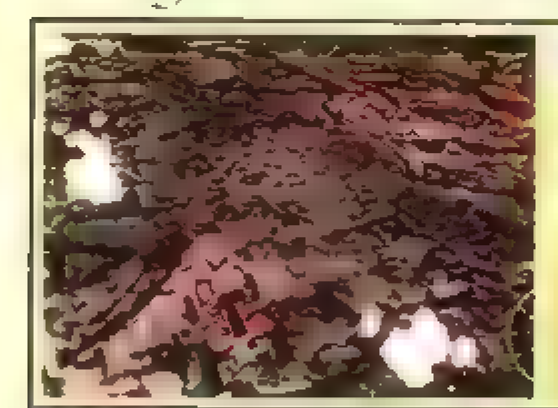
遊戲中可供玩家挑選的賽車相當多樣，外型雖然大同小異，但各項性能與操控感各有不同，並提供明確的資訊，雖然看起來數值差異並不是很大，但實際駕駛後就有明顯的差異。車體的細項調整也顯得簡單，只能調整前、後懸吊系統與操控性的軟、硬程度。不過筆者得提出一點，在各種不同特性的賽道裡，「車胎」的差異程度影響很大，如何挑選適合的車胎在遊戲中卻完全沒有看到，既然遊戲公司與「輪胎」有關，但在遊戲中卻沒辦法凸顯這一點，顯得相當可惜啊！

「ATV越野沙灘車」的畫面特點在各賽道中，多樣化的表現且無明顯的鋸齒刻痕，顯了遊戲在的貼圖方面以下過一番努力，在急速表現下也能保持貼圖品質。由於ATV車手身體是露出於車身之外的，遊戲中也必需忠實地呈現車手肢體動作，某些場景中會遇到如飛越障礙、涉水、耍特技等情形，畫面也沒有太大的失誤，除了在進入水區之外。

配樂與音效的表現，只能說乏善可陳，因為可供選擇的曲目太少，也沒有辦法針對不同場景或車輛做出適當的配樂，儘管配樂節奏分明也沒辦法凸顯特色，表現不佳。

整體來說，「ATV越野沙灘車」的遊戲的特色與一般坊間遊戲成功區隔開來，但對於國內遊戲仍屬於新鮮，在結構包裝與細膩度就顯得稍嫌不足，希望可以在資料片看到它的改進，推薦給喜好賽車的玩家，體驗更不同的競賽感





遊戲護照

GAME PASSPORT

ATV越野沙灘車

設計公司：[illegible]

發行公司：台灣資訊

遊戲類型：運動

操作：介面簡單便捷，無複雜的選項與設定，非常容易上手。

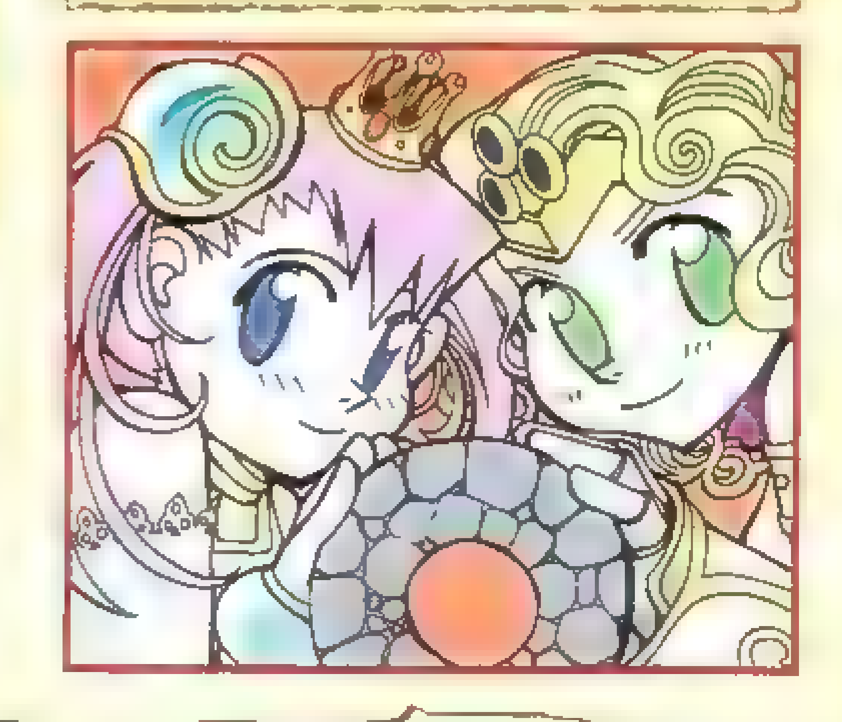
耐玩度：共有一大類型競賽場地供玩家選擇，賽道難度適中。

劇情：無

音效：音樂變化較少，無針對場景或是車輛設計主題曲。

畫面：賽道設計頗具巧思，唯部份場景的畫面未盡理想。

此款遊戲不但融合競速與動作的性質，更在場景上給予玩家全新的感受，頗具新意的賽車遊戲，唯遊戲架構較為簡單實屬可惜。



聖獨角獸騎士團

騎士─安吉麗娜



麻將夢幻國2

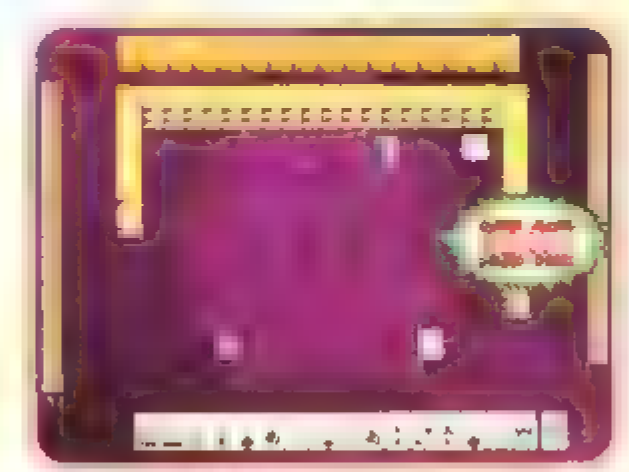
中國人愛打麻將，將麻將視為國粹，每當逢年過節親朋好友總會搓個小牌，怡情養性兼拉攏感情，也從而衍生出各種不同的玩法。隨著時代進步，摸八圈也不再限定非得要與真人對戰了，藉由麻將遊戲的問世，各式更奇特、更瘋狂的遊戲方式也提供了玩家多樣化的選擇。這款由龍愛科技推出的「麻將夢幻國2」，又將帶給麻將同好們什麼樣的刺激呢？就讓我們一起來看看。

與一代角色扮演式的「麻將夢幻國」比起來，二代「麻將夢幻國2」的內容要"純粹"多了，基本上就是與電腦打麻將而已，並沒有其他的故事任務劇情需要完成，然而就如前面所說，麻將遊戲的千變萬化，讓這款「麻將夢幻國2」相形之下顯得樸素許多，簡單的十三張、十六張、PK、四人對戰等遊戲模式，無甚創新之處，雖然新增了網路連線功能，但玩者卻苦於尋不著牌搭子，最後還是只能乖乖的與電腦對戰。

[illegible]雖然[illegible]還是與電腦對戰，不過看著遊戲強調的"[illegible]美少女寫真圖片等[illegible]呈現"，筆者依然[illegible]摩拳擦掌、興致勃勃的準備[illegible]美少女們來個大戰三百回合，然而當筆者一路過關斬將，技壓群雌之後，看到的[illegible]顯得粗糙的圖片，而所謂的[illegible]美少女寫真，與想像中的群芳圖畫存在有一段不小的差距，令人感到失望…但畢竟「麻將夢幻國2」也不是18禁遊戲，所以這樣程度的保守也有其苦衷，只不過如果玩家抱持著想看清涼圖片的心態來玩的話，可能得先做好心理準備。

遊戲採取以胡牌的台數為累積點數，只要玩家贏牌並且有形成台數，在最後結算時將會得到相對的點數累計，您可以將這些點數拿來購買桌布，無論是10點或20點的桌布，都無法預先瀏覽，因此在選擇該購買哪些圖片時，確實也增加了期待的樂趣。可惜的是畫片繪



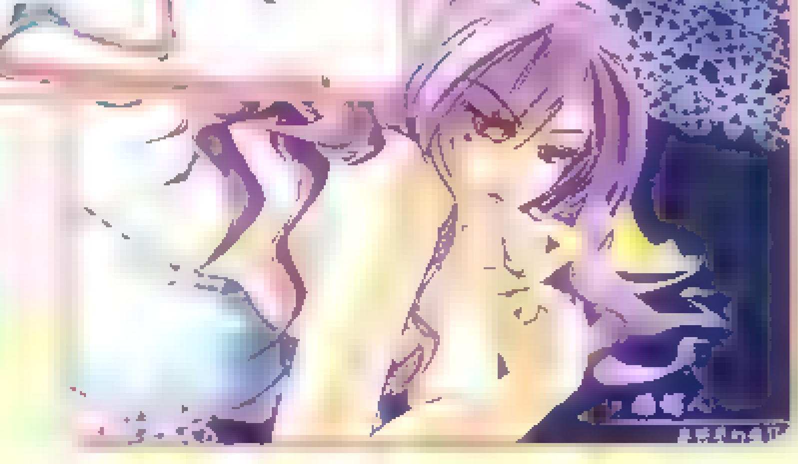


製得不夠精緻，人物長相也不夠美型，此外能收集的圖片一百十餘張，對於玩家來說[illegible]，若能提供更多可購買的桌布，對[illegible]將會有較大提昇，否則[illegible]全部圖片收集完畢之後，要再[illegible]遊戲，實在不太可能。

[illegible]CG圖片外，遊戲畫面基本上是屬於中規中矩的[illegible]，女主角[illegible]的表情[illegible]，可惜的是在選擇[illegible]二人對戰模式時，玩家無法看到對手的表情，[illegible]麻將牌，[illegible]對手不耐煩的頭像，配合聽起來[illegible]對白，更令人無法[illegible]產生[illegible]的感覺[illegible]整場遊戲玩下來除了贏牌外，也沒有其他的樂趣了。如果製作公司在畫面呈現上能多用心尋求變化、配合胡牌增加一些特效，或許能彌補遊戲過於簡單的感覺。

在內容方面，如果能讓角色們充分發揮個人不同的特性，將對遊戲整體的評價有較大的助益。拿童話故事中耳熟能詳的女性角色加以改變，成為遊戲主角，以人物設定來看的確是相當方便的方式，可惜的是未能將這些知名的童話人物進行更深層的創作發揮，無論玩家選擇的是機靈的紅小帽、還是嬌豔的美人魚、亦或是柔媚的睡美人，都很難感受出人物個性和彼此間的差異，使得人物塑造變得除了方便之外再沒其他的優點了，倒顯得有偷懶草率的感覺。







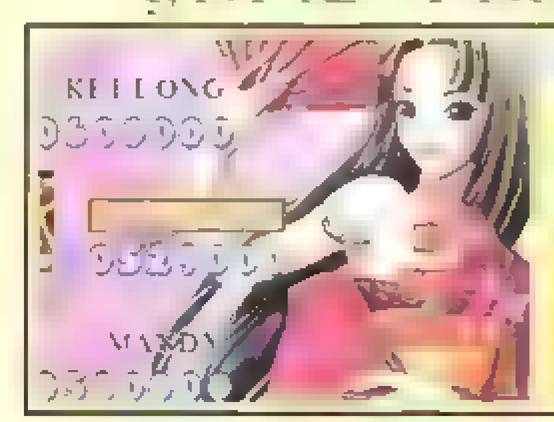
遊戲操作非常簡單，只要用滑鼠就可以暢行天下，但在麻將爭霸模式中，玩家ID無法以中文輸入是小小缺點。當玩家拿到可以吃、碰、槓等的牌時，畫面上會出現一個橫向捲軸，提醒玩家進行吃牌碰牌等動作，讓人不會因為一時疏忽而錯失贏牌的機會，筆者就曾經多次藉由這項功能，打贏了本來沒把握的戰局，可說是相當貼心的設計。而被吃掉的牌也會以粉紅色來標記，可以更清楚掌握目前戰況。在聽牌之後，遊戲就由電腦接管，包含摸牌吃牌胡牌等動作，都不必再讓玩家費心，使得遊戲進行起來更顯得便利。玩家也可以選擇全程由電腦代管，只要設定好電腦代管，您就可以輕鬆的暫離，做做伸展運動等等，對於連線上網對戰、卻又臨時得離開的人來講是很方便的選擇。每逢戰局結束，不論是哪家胡牌，遊戲都會有清楚的牌型呈現，告訴您剛剛是摸了大三元、對對胡、還是其他的台型，絕對不會有會錯意的情形發生。至於許多人搞不清楚的麻將專有名詞，遊戲也有詳細的教學解說，如果玩家有興趣成為麻將達人，不妨研究一下。

在音樂音效的部分，最令筆者困惑的是，遊戲中8位女主角的語音聽來非常類似，有時候實在分不出來剛才說話的是自己的角色還是對手角色，而如前所述，在四人對戰時，只要思考久一點，三位對手美眉就會開始你一句我一句催促，若說是溫柔可人也就罷了，偏偏常聽到的都是：「快一點啦！大家等妳一個耶！」之類不夠淑女的對白、還有聽不太出來究竟在說些什麼的含混口音，長期奮戰下來除了眼睛疲憊之外，耳朵也覺得不甚暢快，對於以消遣為目的而打牌的玩家來說，真不是什麼愉快的感覺。而音樂部分則比較見仁見智，整體而言以簡單的鋼琴演奏為背景音樂，優點在於比起刺耳雜亂的配樂來說，鋼琴彈奏較顯得寧靜悅耳，缺點則在於，這樣的音樂與刺激的麻將對戰似乎不太搭調。不過當玩家或對手聽牌後，整個背景音樂就會轉換為快節奏的呈現，能增加興奮緊張的感覺。搓牌摸牌的音效倒顯得頗為傳神，值得一提。

整體來看，這款「麻將夢幻國2」風格中規中矩，表現保守樸實，對於已經被花花世界養大胃口的玩家而言，可能覺得缺乏創新且不夠刺激精采，但以初學麻將的玩家來說，詳細的牌型解說、貼心的胡牌提示，能提供一定程度的幫助，算是不錯的選擇。







遊戲護照

GAME PASSPORT

麻將夢幻國2

設計公司：龍愛科技

發行公司：智冠科技

遊戲類型：益智

操作：從頭到尾一指搞定，電腦代管讓遊戲進行更輕鬆。

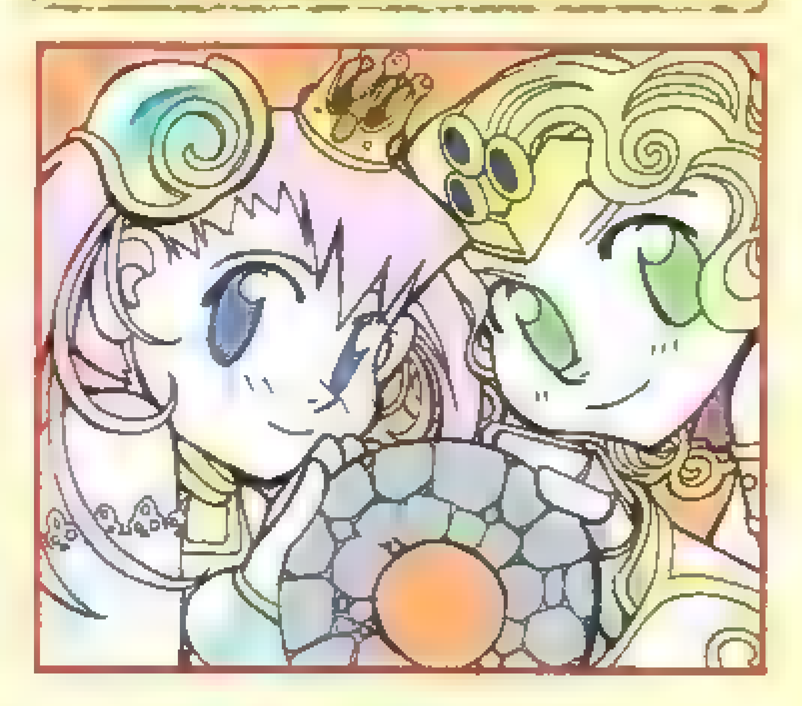
耐玩度：遊戲內容無創新之處、可收集圖片不多使得耐玩度扣分。

劇情：以知名童話人物為藍本，但未能充分發揮相當可惜。

音效：音效逼真表現不錯，語音部分有相當大的改進空間。

畫面：若以美少女為號召尚缺乏吸引力、畫面特效略嫌陽春

當前麻將遊戲千變萬化，堅持傳統未嘗不可，但若能再多花些心思增加遊戲樂趣、多注意細節將獲得較佳的評價，適合麻將初學者上手用的一款遊戲



聖獨角獸騎士團

騎士—曾春士

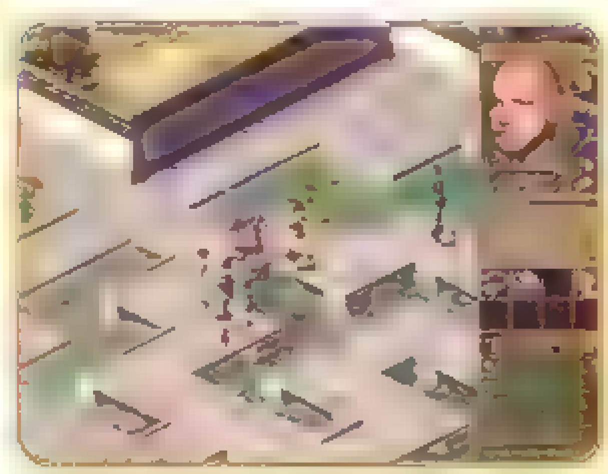
天下霸圖

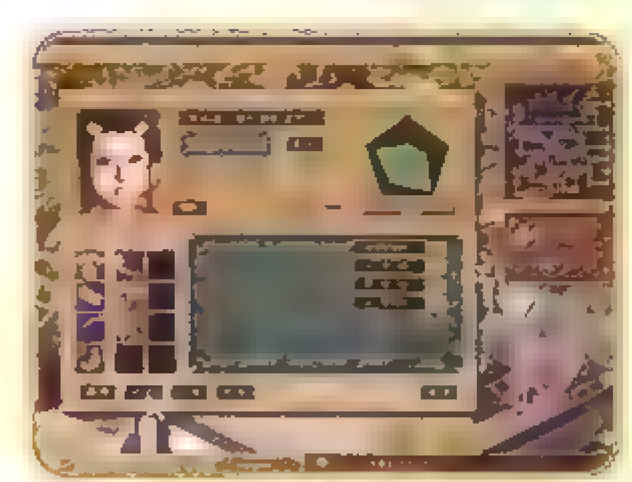
小說的劇情引人入勝，往往總是讓讀著愛不釋手一卷一卷的「練」完，只是在每每融入這麼多的劇情中，往往總會多一點失落，因為書中的英雄人物並不存在這個現實社會，也或許是這樣，主走劇情模式的RPG確實可以讓玩家融入劇情當中，但往往只有故事的敘述卻忽略武林中其他的事務，本遊戲則是讓玩家從個人角色擴大到門派經營上，以另一種方式滿足玩家的武林夢。

以武俠小說為背景的遊戲，實在是多不勝數，而大部分其實都採用角色扮演的類型去呈現再玩家眼前，改編自真實小說或是自行創立的好劇本，往往是吸引玩家深入遊戲的最佳方式，畢竟在武俠小說的世界裡，我們最期待的就是武藝超群人品出衆的英雄人物，要不就是一生艱辛轉折的偉大的武林豪傑，作為現實生活中所缺少的英雄人物，會活靈活現的出現在電腦遊戲上面，吸引玩家創造屬於自己的武林夢。

只是太多的角色扮演，遊戲到最後就變成千篇一律的法則與規範，遊戲耐玩度與玩家期待的心情，只會越來越少而且越玩越無趣。「天下霸圖」則改變了玩家的想法，採用「經營策略」類遊戲的方式，呈現在各位玩家面前，並且採用SLG而脫離以往RPG模式，雖然之前曾有同類型的遊戲出現過，但今日技術必勝往昔的情況下，再加上遊戲定位的方向並不相同，「天下霸圖」等於是走出自己在遊戲界中的一條路。

劇情是吸引玩家的首先要素，雖然經營策略類遊戲並不需要在此有過多的琢磨，因為不會有像角色扮演類遊戲那樣延伸劇情的需要性，不過呢..「天下霸圖」在此的表現相當優越，完整的劇情架構與規劃，同時針對不同門派間的強弱以及各派掌門間的矛盾與摩擦，在四個劇情模式中，強烈表現出江湖興盛衰敗的寫



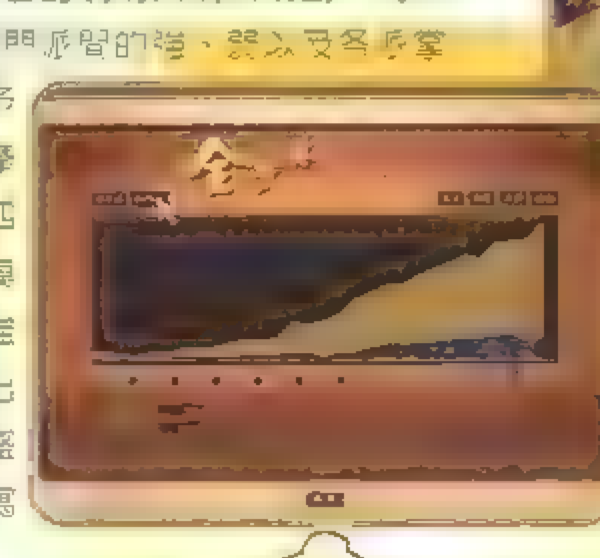


實情況。「天下霸圖」劇情完整不過對於熟悉武俠小說的玩家而言，一定會發現到遊戲中的角色名稱，很相似於幾部知名小說裡所描寫的人物或武功，對於熟悉的玩家來說，不會有太好的感受，畢竟很容易造成角色與聯想故事的混淆，對於遊戲劇情而言，這不是很好的情況，畢竟走出屬於自己的風格與劇情，對於遊戲的未來發展性，才會有發展的空間。

對於擅長策略經營的玩家而言，「天下霸圖」的呈現模式，很像「三國志」系列，因為皆屬於同類型的遊戲，要能在其中展現不同的風格，才是遊戲成功的地方。其實門派的經營就是一個小規模的國家、州縣或機構，一樣需要領導人物、優秀人才、武器裝備以及擴大版圖，所以說起來，武林人士在這樣一個時代中，是一定會有宏圖大志的，因此經營門派該有的人力、資源資金、武功訓練、外交模式..等都鉅細靡遺的包含其中，表現不錯。

遊戲地圖上的重要據點並不多，不過每據點的資源分布與可供興建場合大小皆有不同，如何選擇有利的戰略位置與各門派之間的搭配，對於玩家是一種挑戰。「村莊」的設立，是很好的機制，宛如一個戰前的休息場地，只是荒廢其中，玩家若能好好利用，對於門派的擴張有極大的幫助，這在一般策略經營類型的遊戲，並沒有善加利用的。

人物的屬性分配，在「天下霸圖」中是很重要的依據，攸關門派未來在江湖的競爭能力，尤其是掌門人本身的等級與武功相性，雖然後天的培養與磨練是相當重要的，不過先天能否有機會達到頂峰，還端看資質的好壞，相對來說弟子的能力也是一樣，儘量吸收有潛值者進入門派，門派才有較佳的機會擴張。



除了資質之外，等級與武功的熟練度也是玩家必須注重的一環，畢竟越基礎的苦工夫，才是奠定角色日後發揮能力的依據，儘管本身有機會學習技多種類貨更高強的武術，但由於基礎工夫不夠紮實，施展出來的威力差別甚大，在這方面遊戲本身的設定相當完善。較可惜的一點是各門派的武術，還不夠擁有自己的特色，雖然武術基礎是相當重要的，但不可能全部都是「長拳」與「掃堂腳」，儘管到後面武術才會出現較大的分歧，但忽略這種小地方，感覺有點草率，稍稍可惜。

「天下霸圖」的戰鬥難度，堪稱一級的難，玩家最好要有心理準備，因為成為武林盟主，可不是一條易行之路，儘管遊戲廠商有釋放出新的數據更新檔，但仍有相當難度。門派間本身的強弱差異，其實不是相當明顯，只要玩家努力經營與鑽研武術，畢竟會有一定的收穫，但遊戲中其他門派學習的速度更是倍速於我，只要稍微不慎，在進攻過程中必定損失慘重，其中筆者認為相當不合理之處，是在於戰鬥過程中[illegible]率，並不是隨機失誤，而是會在每一回合中[illegible]輪到某人[illegible]的，儘管使用換人攻擊或是儲存讀取大法都無法破解的，[illegible]，加上平時敵方等級升值的速度相當快，時間只要越久獲勝機會越低。[illegible]戰鬥中。

還有就是施展武術所造成角色的傷害值，設定也不是很理想，同樣的情況下，產生的傷害值差距相當大，玩家很容易因此損失殺敵機會，相對的也很可能因此[illegible]亡，儘管對方的等級與我方有所差異，不過攻擊造成傷害的能力，卻有過之而無不及，[illegible]難以抵擋，種種的情況只會讓玩家更難以去獲得一場該有的勝利，這已經不算是遊戲難度過高，而是屬性配置仍有相當大的改進空間。

45 度斜角的戰鬥場景，很清楚可以看到每一個角色的動向，也不會因此造成視角的阻礙。遊戲中的人物與場景皆以3D 造型呈現，人物比例與造型特徵相當細膩，武功招式的施展也會因功夫不同而有所不同，速度與視角也不會因為施展招式而有所延遲，畫面細膩豐富，唯一可惜是戰鬥場景的配置位置相當雷同，無法凸顯各門派的差異與特色。

整體而言「天下霸圖」是相當有特色性的遊戲，只要玩家盤算得宜再多加點耐心，必可步步為營成為江湖霸主，推薦給喜愛武俠風格的各位玩家。

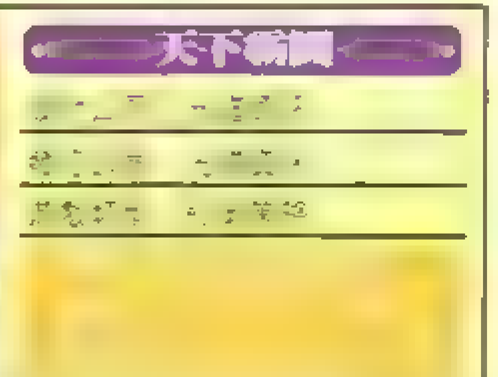




遊戲護照

GAME PASSPORT





操作 [illegible]

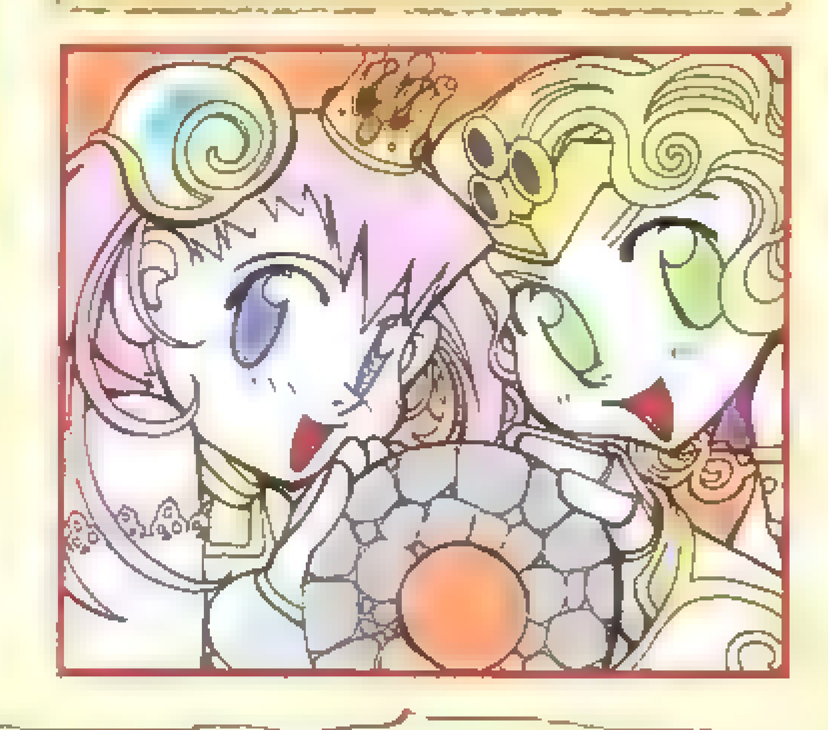
耐玩度 共有四種劇情供玩家選擇，[illegible]

劇情 經營武林門派的[illegible]

音效 表現仍屬於一般，並無太多驚奇特殊的表現。

畫面 畫面設計細緻，[illegible]

此款遊戲將武俠小說的劇情以經營策略的方式去呈現，細膩的去呈現一般門派的經營與擴張，武功招式與人物動作皆有值得嘉許之處





聖獨角獸騎士團

草民騎士—老芋仔

異教徒

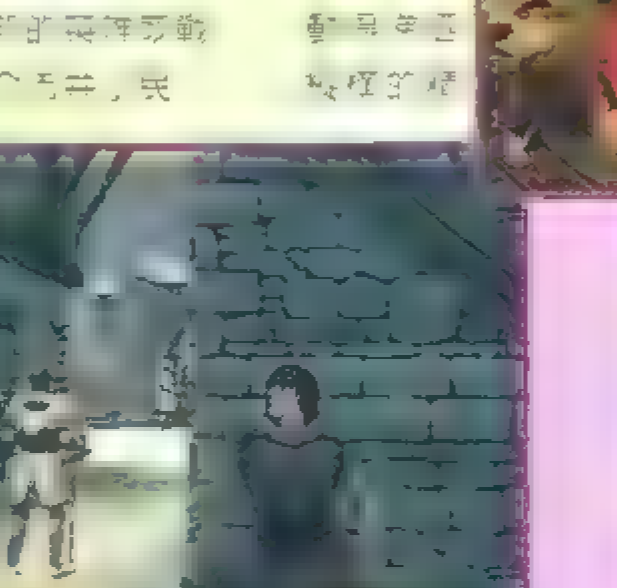
這一款風格獨特的動作遊戲，背景設定在西元 1348 年的一段動盪不安的時代，遊戲主角是一名年輕的盜賊，因在一次意外事件中，親眼目睹一段悲劇發生的始末，從而掌握了獲取聖殿騎士財寶的封印，並因而意外捲入一宗參雜密謀、叛變、宗教，以及政治鬥爭等等的紛亂謎團。

遊戲主角不僅遭受[illegible]刀[illegible]者集團的無情追殺，[illegible]直處於被追捕的[illegible]，[illegible]染，世紀黑死病盛行的絕地，[illegible]命隨時隨地都受到嚴重的威脅，在[illegible]下，[illegible]生存之道，即[illegible]紀[illegible]

[illegible]紅極一時的「[illegible]」，[illegible]戲舞台已[illegible]戲中，主角[illegible]技巧性，非但要[illegible]能，一如專業盜賊[illegible]行穿梭、在屋頂間[illegible]跳躍[illegible]似無[illegible]的梯子、箱子等[illegible]身手[illegible]精華所在。

有別於[illegible]「異教徒」所[illegible]再是挽救世界、[illegible]士，而是[illegible]也不再能[illegible]殺魔[illegible]自己的使命，而是[illegible]都必須"放下身段"，以畏首畏尾、躲躲閃閃之姿，[illegible]

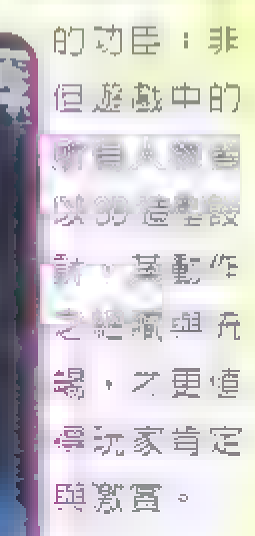
[illegible]





[illegible]，即在每完成一項動作，或是解開一小環謎題之後，隨之而來的過場動畫，所展現的效果，不外是魄力十足、動作細緻流暢的優質感。這樣的精心安排，無疑是讓玩家更能貼近"盜賊"的心，[illegible]

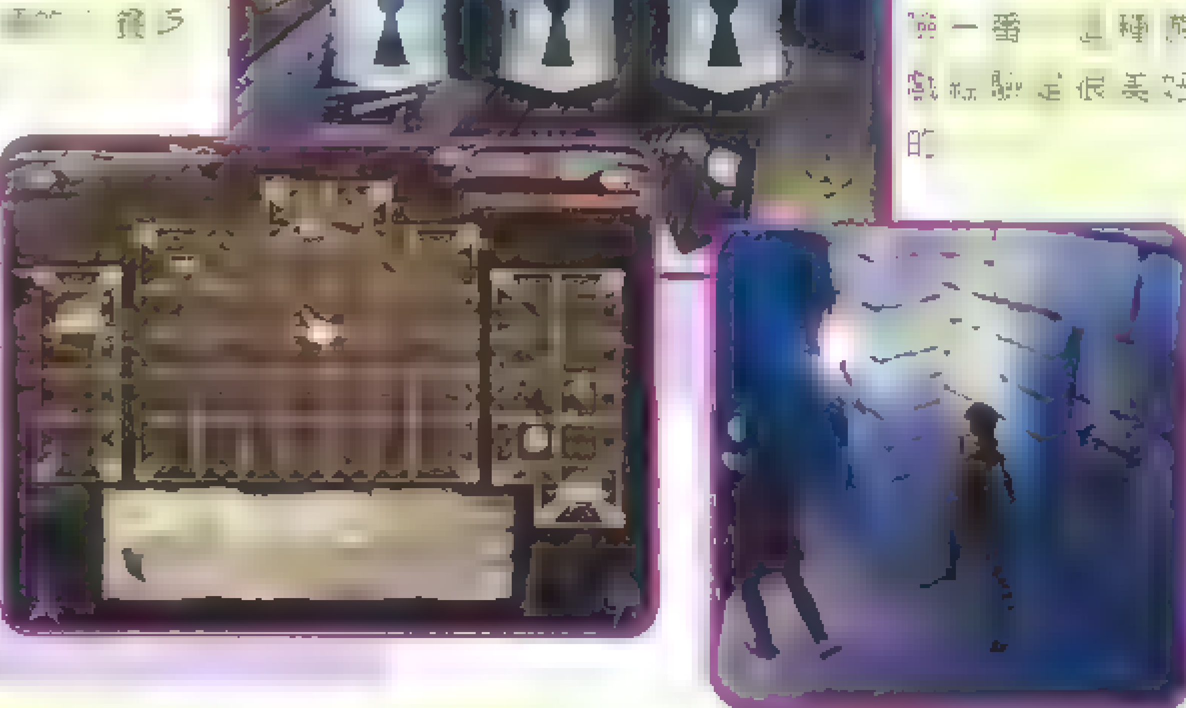
「異教徒」在[illegible]的美術表現，[illegible]遊戲中[illegible]七大中世紀[illegible]，[illegible]完整重現了黑死病肆虐的神秘時代氛圍，[illegible]更是各具獨特風格的上乘之作，[illegible]，玩家將[illegible]場景設計的巧思與精妙。此外，遊戲所呈現的高超 3D 特效，更是[illegible]的功臣；非但遊戲中的[illegible]以 3D 造型設計，其動作[illegible]，才更值得玩家肯定與激賞。

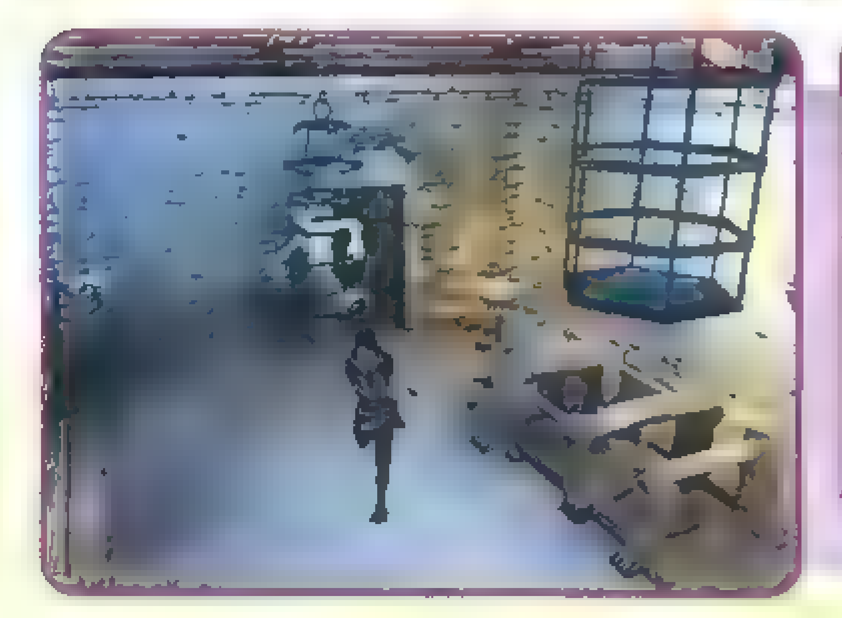


在擁有極具感染力的劇情[illegible]、以及近乎完美的遊戲操作之外，幾已達到頂尖表現的聲光效果，也是不容玩家輕忽的強力支柱。遊戲中的所有配樂，都極能夠與遊戲的情境契合，並成功的襯托出遊戲的緊張、恐怖氣氛，音效對於玩家情緒的牽動，則是具有推波助瀾的加成作用；豎直耳朵聆聽環境的動靜，對於遊戲的順利進行，也有絕對的必要性。尤其在突如其來的"戰鼓頻催"情境下；或是[illegible]時反應不過來，而慘遭修理之際，玩家將更能體會[illegible]的功力，無乃是絕少能出其右者。老手仔個人對此部份的喜愛，已然是到了無以復加的地步了。

[illegible]道具，[illegible]"[illegible]"的[illegible]。[illegible]可以[illegible]敵人[illegible]，[illegible]的"耳朵"[illegible]工具，[illegible]之要[illegible]

組數 Wannado 連番出擊且廣獲好評的幾款遊戲，玩家當不致獨厲「槍林彈雨」和未上市先轟動的「俠盜羅賓漢」；「異教徒」的成績也毫不遜色，她不但是以全新體裁、遊戲類型所設計的作品，更將橫跨PS2和PC兩界，且在世界各地發行上市，她所將引發的風潮與佳評，應該是可預期的。老手仔對此遊戲的評價[illegible]可，且極願意推薦給[illegible]新知。蓋因在此遊戲中，玩家將會經歷、體驗如殺手般的眼明手快與「狠辣、但又需如貓」般的裝孫子，利用潛行、縱跳、開鎖、藏匿、擊昏、甚至[illegible]"下手偷"……等等不名義的行徑，遂行的進入那迷人，而又有些駭人的神秘年代國度一番，這種遊戲經驗是很美好的。





遊戲護照

GAME PASSPORT

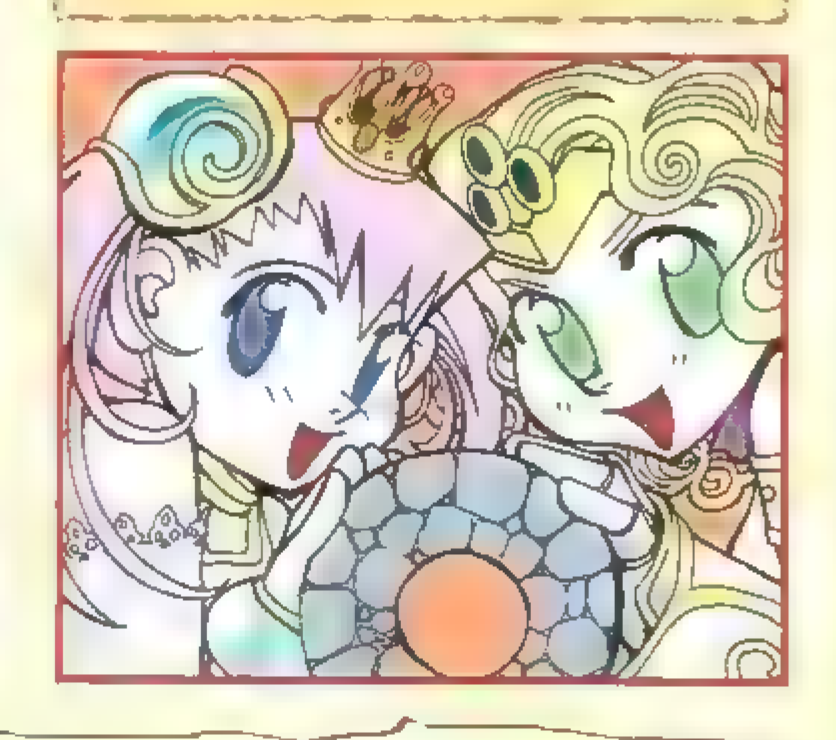


異教徒

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

- **操作** 人物動作[illegible]
- **耐玩度** 遊戲可[illegible]
- **劇情** 故事背景設定[illegible]
- **音效** 背景音樂與音效[illegible]
- **畫面** 3D特效極具[illegible]

遊戲氣氛營造極為出色，敏捷、細膩的動作反應皆屬必要；一款遊戲可以提供多款不同性質遊戲的樂趣，值得推薦。





圖檔向上騎士團

聖騎士－路易王

不可能的生物

話說即時戰略遊戲演變至今，型態幾乎已固定下來，可以發揮的創意越來越少　因此當曾經製作過《萬艦齊發》的Relic Entertainment 發表了這一款以生物合成為部隊的即時戰略遊戲時，立刻成為媒體報導的焦點　也讓喜愛戰略遊戲的路易王躍躍欲試。

遊戲中的背景建構在1930年，男主角Rex Chance接獲父親的信後來到太平洋上的小島尋找身為基因科學家的父親，但只找到父親的助手Lucy willing以及一堆奇形怪狀的生物，於是在與Lucy尋找父親的過程中，Rex慢慢發掘到自己操作生物的特殊能力，並逐漸探得邪惡的Upton背後的陰謀。整個劇情雖然不脫野心軍人利用科學家的老套，但在製作小組巧妙的編劇下，所有關卡的過場對話都十分幽默。加上傳神的配音，讓遊戲性提高了不少。除了完美的配音外，遊戲中的背景音樂也十分有特色，融合爵士風格的配樂[illegible]一些熱情的南洋風味，讓人玩[illegible]特別輕鬆。

跟其他的即時戰略遊戲一樣，《不可能的生物》仍然要開採資源來生產部隊攻擊敵人。資源分為煤與電兩種，[illegible]氣池蓋發電廠來發電。部隊的生產與晉級也與其他RTS大異其趣。在單人任務的15個關卡裡，玩家將會逐一取得各個生物的DNA，[illegible]些DNA來自[illegible]的生物。

隨著每一關玩家取得的動物基因越來越多，玩家可以合成的生物也多達上千種。每種生物都可分為七個部[illegible]



合，就算兩個同樣的生物，若組合的部位不同，新生物的屬性也會有很大的差[illegible]

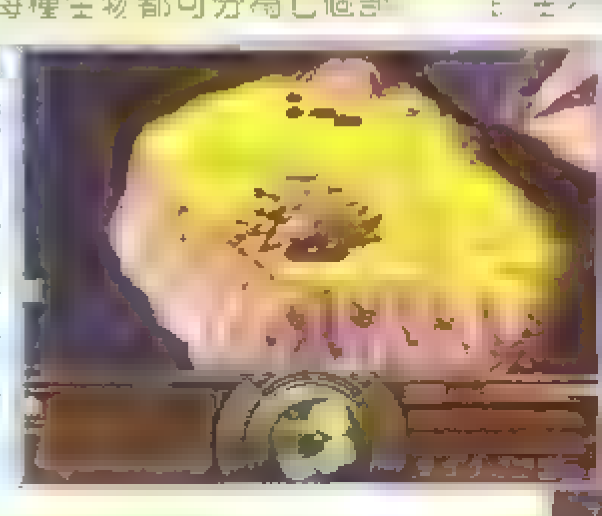
[illegible]合，[illegible]具[illegible]體型，[illegible]部份都會使用一個體型1的生物來搭配其他大體型的生物，將各項屬性衝到最大。

此外，每種生物也有一些特有的能力，如蠍子的施毒、臭鼬的[illegible]、老鼠的瘟疫等等。這些特殊能力有如[illegible]次攻擊複數的敵人，或者[illegible]遊戲裡的建築物雖然多樣，但一[illegible]築物的實用性不高，研發的升級[illegible]也過多，有點像世紀帝國系列，徒然模糊升級的焦點。

[illegible]以為你合成出強力生物後就[illegible]無憂了，因為每種生物都會[illegible]身的能力來區分等級，能力強的生[illegible]級相當高，這時你的實驗



室就要升級到相對應的等級才能生產這些生物，而一些威力超強的生物如大象、鯨魚等仍然要等到遊戲後期才能取得基因，這種設計巧妙的維持了遊戲的平衡，不過這個[illegible]也引發了許多問題，首先某些生物的能力太過突出，如龍蝦、噴水魚或變色龍等，配到後期幾乎都是用這幾種生物來搭配體型大的生物，變化性自然沒那麼大。其次飛行部隊在遊戲中過於脆弱、防空塔的威力又太強，結果空中部隊的設計可以說毫無用武之地，大部分的戰術還是盡快升到最高等級，然後生產最強悍的生物一路拆光敵人基地　不過總括而言，遊戲在生物合成方面的設計可以說相當成功，讓玩家充分體會到創造新生物的樂趣







這些自己合成的奇怪生物當然是畫面上的一大賣點，由於製作小組將所有生物接合的相當成功，雖然合成生物的長相十分怪異，但卻不會有突兀的感覺。只是除了這些生物外地圖上的其他場景就稍嫌單調些，而且每一關卡的部隊數量都限制在 50 個以下，打起來的確不太過癮。不過這些設定換得的是遊戲的流暢度，比起目前市面上的同類型遊戲，《不可能的生物》所需的硬體需求低了不少。

而單人戰役的十五個關卡中玩家可以操作 Rex 與 Lucy 兩位男女主角，他們可以說是遊戲裡的英雄角色，不但生命值、防禦力都不低，也各自有不同的特殊能力，藉此衍生出各式各樣的任務。只是大部分的任務仍然脫離不了資源採集一部隊生產一消滅敵人的流程，到後面幾關不免單調。敵人的 AI 仍然不理想，不過由於升級速度很快，對於新手來講的確有一些難度。

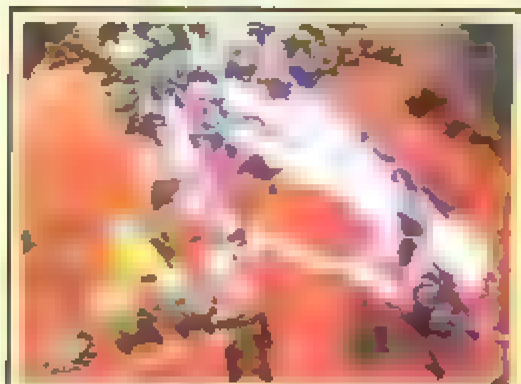
除了單人模式外，本遊戲也支援對戰模式。玩家可以在戰役中將合成各種等級的生物儲存起來，再用對戰模式與網路上的其他玩家一較究竟。遊戲裡提供了二十多個對戰地圖，從兩人到六人都有，所有戰績都會記錄在 Zone.com。不過遊戲中的連線效率不佳，除了畫面的延遲會造成指令失效外，斷線的情形也十分普遍。也因此對戰大概適合一至三軍對戰一、不過由於所有部隊玩家都可以自行創造，因此戰術也千變萬化，若不要考慮連線品質，本遊戲的多人連線模式可以說具有相當高的娛樂性。

雖然遊戲中的生物只有 51 隻，不過在截稿的同時，台灣微軟已宣佈將推出《不可能的生物》威力加強版，讓玩家多出五個全新的動物基因與五個隱藏基因可以選擇，包括馬、海象、疣豬、長毛象等等，這些生物其實已內建在遊戲裡，只是都沒有開放而以。而已經購買的玩家也可以自行到 http://66.227.108.25/gtrainfiles/IMPOSSIBLE.CREATURES CREATURE-UNLOCKER.LEDMIRAGE.ZIP 下載更新檔來開啟隱藏生物。總而言之，《不可能的生物》的遊戲性即使沒有想像中那麼有趣，但的確將"生物合成"這個創意發揮的淋漓盡致，值得各位玩家一試。



遊戲護照

GAME PASSPORT



不可能的生物

操作 界面可自行設定⋯

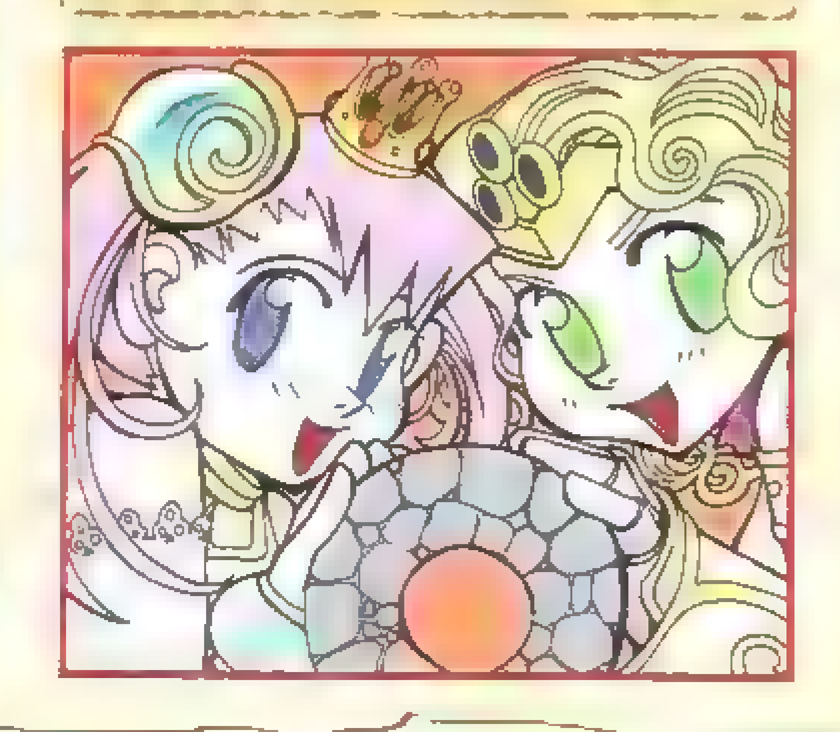
耐玩度 單人關卡略嫌短⋯多人連線⋯

劇情

音效 人物配音生動，⋯

畫面 畫面細緻華麗，⋯

創意十足，畫面精緻的即時戰略遊戲。生物的合成讓一成不變的戰鬥關卡增添不少樂趣，豐富的劇情也可彌補任務的單調，值得所有喜愛即時戰略遊戲的玩家一試。





漫遊者的旅店

住宿明細



「歡迎來到漫遊者旅店，本店提供典雅的住宿環境以及精緻的餐點，包你有賓至如歸的感覺。本店不收現金，也不接受刷卡，只接受提供一則你的小故事，歡迎多加利用」

只要是所有的網路遊戲或是連線對戰遊戲，像是天堂、金庸群俠傳、仙境傳說、魔力寶貝、神之領域、奇蹟、深遂幻想、軒轅ONLINE、神州、魔獸爭霸三、暗黑破壞神2……等，都可以在此投稿。趕快來一展你的文章才華，將你在遊戲中不管是快樂的、有趣的，亦或是感傷的經歷、活動寫出來，刊出後將會得到經驗值和優渥的S幣，來稿請寄至editor@swm.com.tw即可。

有圖片的話更好，圖片盡量加註說明，免得不熟的遊戲不懂圖片意義^^")。文字檔中請註明如遊戲名稱、所在伺服器、ID、職業等基本資料，視遊戲的不同而略有改變。

在網路的世界中，你是否曾經有過感動人的畫面，或是美麗的情景發生在你周圍？在這感動的瞬間有否留下痕跡呢？而這些是不是很想找人一起分享你的感動！現在旅店的攝影展開張囉！讓這園地來永久保留你的身影並分享給其他玩家。只要把你在任何網路遊戲中(LIN GAME也算是 抓的一些有趣、難得一見、感性的畫面 甚至是打情罵俏的畫面 加上一些旁白 可以直接加在檔名上 ，也可以用來表白喔 來函請寄到

註明投稿「旅店攝影展」即可，我會挑出不錯的予以刊登並給上S幣唷！對了～別忘了附上所在伺服器、角色ID等一些相關的資訊，以及姓名和地址即可，歡迎踴躍投稿！^_^

仙境傳說 夢幻之島





劍士

漫遊者/jinni

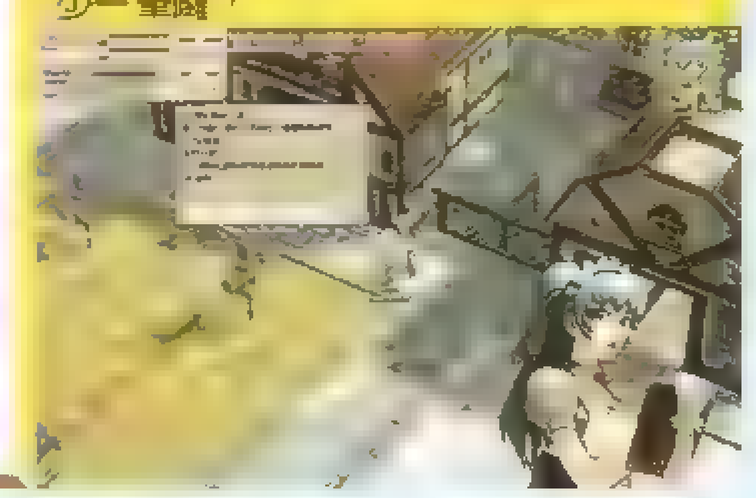
30P\60CS

改版前搶先體驗

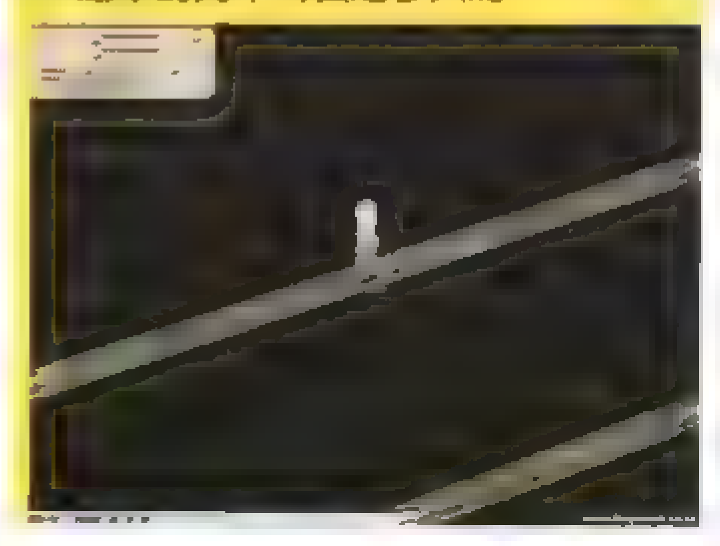
自從得知仙境即將改版的消息之後，對於仙境的未來發展就十分期待，因此決定先到測試伺服器去探個險、嘗嘗鮮，雖然帳號不能永久保留，不過掉寶率與經驗值提高2倍的誘惑力可是相當大的。

不過當jinni填完一堆測試帳號申請資料準備進入測試伺服器冒險時，終於發現為何測試伺服器人口數這麼少的原因了。測試伺服器的連線速度不快，雖然線上人數只有100～600人左右，不過卻常常斷線，每次要重登又需要花費一段時間，難怪想來這裡先嘗試一下的人不多了。

▶ 以後增加了從中央城傳送到其他城市的服務，如此一來服事們的外快收入又少一筆囉！



既然只是嘗試一下，於是選擇了一個最容易升級的劍士來練練。雖然又得從超嫩的初心者開始練起，不過掉寶率與經驗值同時提高2倍的威力果然令人超級感動，光是一名小小初心者，一小時之內就打到了三張卡片、兩顆青蘋果，唉唉……想到在原伺服器中的角色，已經二轉了都不見得可以打得到這些卡片，這裡的卡片又不能「帶出場」，只能望卡興嘆囉。

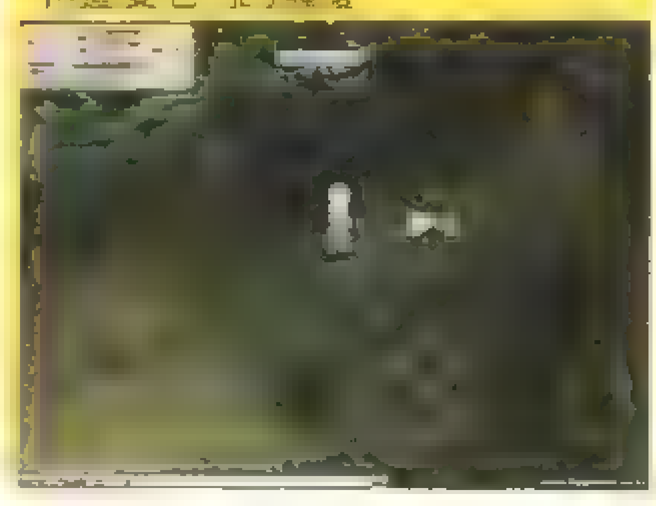

這樣的獨木橋要走多久呢？

由於先前已從網友的消息得知初心者有新的技能可學習，雖然已經一下子就到達可轉職的門檻了，還是先前往中央城四處探探。jinni一開始就在中央城南門附近找到一名NPC，看著雜誌攻略上寫著：「與他對話完後，等轉職後再找他對話就可獲得禮物……」。啥咪？有東西可A？趕緊猴急地前往轉職，再跑回原處找他要禮物，此時果然獲得了一件連帽披肩，正準備歡呼一下的時候，才猛然想到：「糟了！初心者的新技能還沒學就跑去轉職了！」一下子從天堂掉落地獄 ><，心裡盤算著究竟要自殺重練還是繼續下去……最後終於決定繼續苟活下去，反正只是測試一下而已嘛，而且只是「裝死」技能學不到而已。就這樣，帶著遺憾的心情繼續完成原本初心者的試煉。

jinni來到中央城9點鐘方向的旅館裡，找到了一名NPC納迷，對話完後獲悉要學得「緊急治療」需要準備材料—幸運草3個、紅色藥草3個及消毒繃帶，於是便立刻著手準備。所幸這些材料都不難找(有人不知道「消毒繃帶」怎麼獲得？只要進入中央城城堡後往北走一個傳送點，再右轉上樓，進入左邊的房間中就可遇見一名護士將軍，「消毒繃帶」與「初心者名片」都可在開啟任務後找他拿)，好心的jinni還不忘站在NPC納迷身旁，到處分送身上的紅色藥草，並提醒一些初心者別像偶一樣豬頭……

雖然在正式伺服器中，目前轉職劍士並還沒有任何升職任務，不過在後來會增加了。當jinni進入劍士公會想趕緊轉職時，卻沒想到公會的老頭竟然說要我通過考驗才行，心裡還納悶著哪時多出來的轉職任務時，已經迷迷糊糊地跟著左方的考場人員來到了一間應考說明室，考場人員只說要我好好努力，便把我傳進了一個詭異的地方……沒說清楚怎麼叫我努力超過？沒辦法，只得硬著頭皮往前走囉！

果然沒錯，任務的目的就是「往前走」，只要一不小心就會掉到地層下的棉蟲區，這裡的棉蟲可是跟新手村裡一樣會主動攻擊的，雖然此時的等級已經增加了許多，不過一直被這些煩人的棉蟲纏住也不是好事。關卡總共三層，每一層的最終目的都是安全抵達終點，不過一關比一關難，必須沉得住氣一步步慢慢走才行，只要一不小心掉到棉蟲地底層，即使安然走回來之後也得從該關卡的起點走起。像這樣沒耐心又不好的jinni就掉落獨木橋好幾次，整整走了將近10次才成功。心想：「還好改版之前已經擁有一隻騎士，不再重新再走這樣的關卡了，否則又得受苦受難一次了」。


一旦不小心掉落棉蟲地底層，又得遭受他們的騷擾


向中央城堡中的護士將軍取得「消毒繃帶」


掉落棉蟲地底層後必須走到傳送點才能回試煉場


好大的白幽靈王啊！

帶著這隻嫩騎士四處趴趴走，重新體驗一次被怪物追著打跑的經驗，各地也新增了不少怪物，像皮利島上就增加了超級大的白幽靈王，雖然目前尚未有正式中文名稱，不過光是站在一旁看一名來客攻擊大幽靈王的景象就覺得相當恐怖了，期待正式改版後能拿個老新手打打看囉。

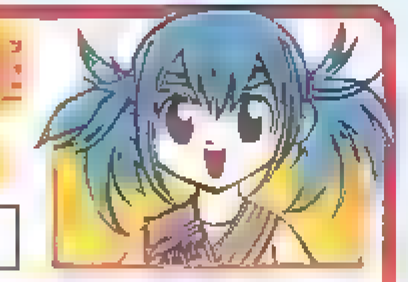
仙境傳說 夢幻之島



劍士

漫遊者/jinni

20P\400S



新道具製作出現！

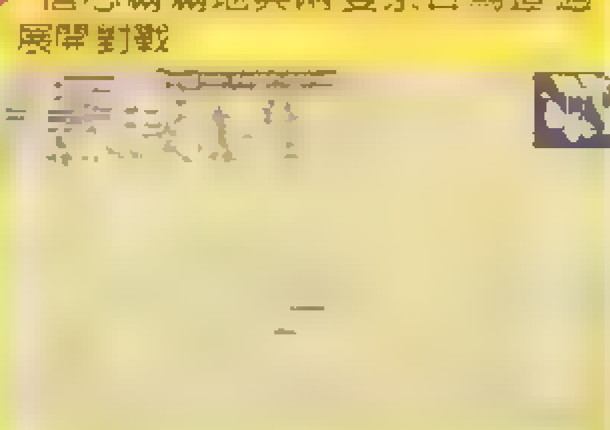
才剛踏入測試伺服器不久，發現身旁有一名刺客戴著面具經過，當時以為他的等級應該很高才能打到哥布靈的面具，心裡不由得蠻佩服他的。不過過了一分鐘後才發現，ㄟ……怎麼大家都有？原來伺服器中每個城市都增加了一名微笑小姐，為了推廣「微笑運動」，只要收集傑勒比結晶10個、毛10個及幸運草10個就可合成一個微笑面具。一聽到這消息我簡直樂瘋了！在原來的伺服器中製作兔耳的活動，到目前為止連柔毛都還沒收集齊的我，更別說要打到四葉幸運草或珍珠了，因此可以獲得免費頭飾的活動是最好不過了，何況這些物品都是打得多到懶得撿的物品，收集製作個上百個都沒問題。興沖沖地帶著收集好的物品交給微笑小姐後，果然獲得了RO生平的第一個面具，以既期待又興奮的心情將它戴在臉上，回頭正準備問男友這樣可不可愛時，他忽然冒出一句：「唉哦……妳當壽上那個人怎麼長得那麼噁心呀……」，呃……頓時之間真不知道要不要講那個人就是偶……



這樣會很噁心嗎？



中途被狼群咬死



信心滿滿地與兩隻奈吉鳥遭遇展開對戰

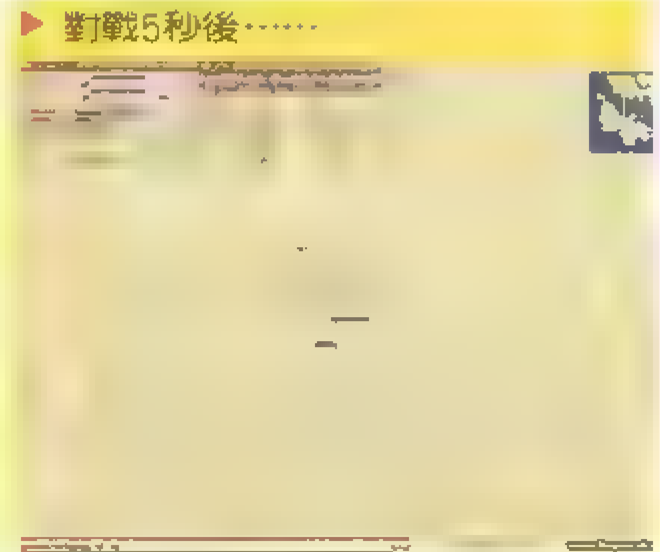


立志成為劍士的初心者在轉職前別忘了先到中央城與斯特拉伊爾對話，轉職後就有東西可A哦！

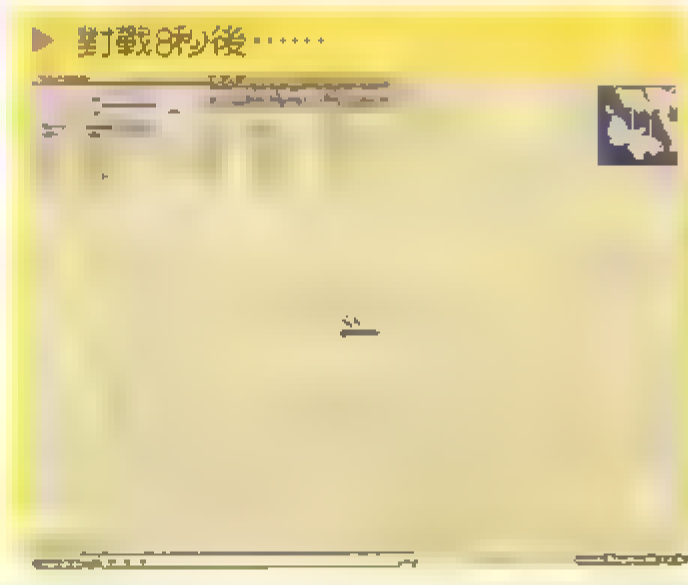
[illegible]

雖然等級才Lv29，就是等不及想到新城市--可魔島去瞧瞧，於是二話不說直接坐船到艾爾貝塔，儲存記錄點後向西方夢幻之島前進。原本計畫的是只要遇到等級高的就不殺，會主動攻擊的就拔腿跑，這樣總可以到達目的地了吧？就這樣，沿途在狼王區被狼王K倒、被毒蘑菇咬死……。

總算抵達最近的一張新地圖--斐雅部族多拉的老部，想不到遇見的盡是一些草原的……，是像大嘴鳥、土波利之類的，角色，心想……可能新怪還沒放上去，於是一鼓作氣再往前一張地圖，抵達了南斯燈塔區，放眼望去又都是土波利，正打算鬆一口氣時，兩隻奈吉鳥跳過來，以迅雷不及掩耳的速度就把我給秒殺了"><"，氣死人！就差那麼一點就快到了說，又得重走一趟了，不過看看時間很晚了，好孩子該上床睡覺囉！心不甘情不願的結束了這趟既欣喜又期待的旅程。



對戰5秒後……



對戰8秒後……

三國演義Online 官渡之戰

李大目的白目戰役

第三 義士

漫遊者/菜菜子

30P\600S



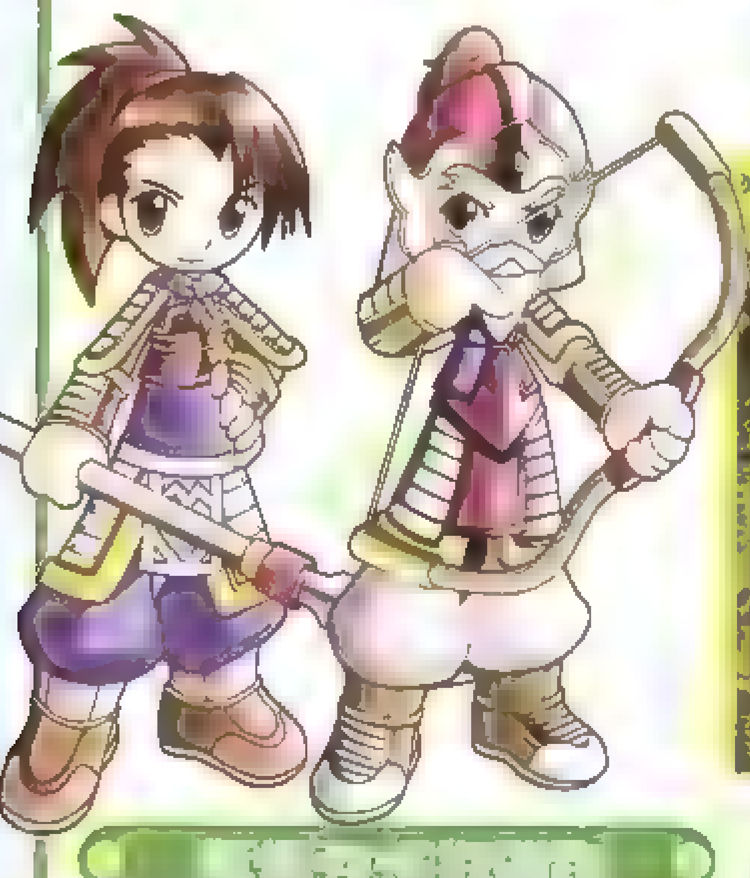
大家好！過了這麼久，大家不知道有沒有忘記我，我就是當初參加過最強國戰的菜菜子啦，經過一段時間的沉潛之後，我現在已經昇等到35級了，顯示這其中的時間我並沒有偷懶喔！這一次我要帶給大家的是我去參加三國開放不久的戰役任務之一的「李大目戰役」！

某日晚上，我的好友A君密我，他和我說：「ㄟ！走啦，來去打李大目啦！」，我當時還是一頭霧水，李大目？李白目？大白目？這是誰啊？經過A君的解說之後，才發現原來這是三國一個新的打怪方式，其目的在撈寶，像他就揀了不少好寶，神行符、遍地捲軸及一些高等武防等等。「不過我怕死ㄟ……等這麼低……」，「哎呀，沒關係啦，等低又怎樣，撈寶比較重要啊！」，既然他強力邀約，那我也去湊湊熱鬧，帶齊了一切裝備之後，我就踏上征途了！



要不要參加？？當然要啦，掉寶這麼豐富，不去搶怎麼行？

這傢伙叫做紅寨盜賊，我就是在一樓打他打到武鬥靴的～～



四樓的綠寨盜賊會掉霸天槍喔，大家有空就去試試看吧。

這裡公佈一些李大目戰役的基本資訊，每天晚上的9點開始，大約進行20分鐘，到9點20分結束，只要到許昌城北邊不遠處找到一名義勇軍小兵，和他對話就能進去了。不過要注意的是，這一系列的戰役一共有4場，每一場都有等級限制，超過該等級的玩家就無法進入戰役中了，因為我等級剛好適合李大目戰役，所以9點一到，我就和A君一塊兒進去了！



戰役任務的NPC們，攻擊力非常驚人，連我穿一轉最強的防都被打50幾……

根據A君身經百戰的經驗，李大目寨分成5層樓，裡頭有許多NPC會找玩家拚，進去之後果然不錯，不過名字倒是滿有意思的，什麼紅黑藍綠寨盜賊，數量之多令人咋舌，最扯的就是他們真的超強，我身上穿的是一轉中最強的武防了，被打還是幾十幾十的扣，要不是A君幫補，我不知道會死幾次！

第一層有神射手和一隻極惡之虎，有點小頭目的樣子，我費了九牛二虎之力才幹掉他們，神射手之一掉聖靈藥和太平戒指，神射手之二掉白金戒指和區域卷軸，極惡之虎HP超多，打死會掉元靈之石和虎王之石。老實說，光在這一層打怪，就快要把我帶的補血用完了，幸好同時還打到一些寶物，包括守護鎖、防護靴、霸天槍、武鬥靴、還有玉手戒等等，算是划算啦。

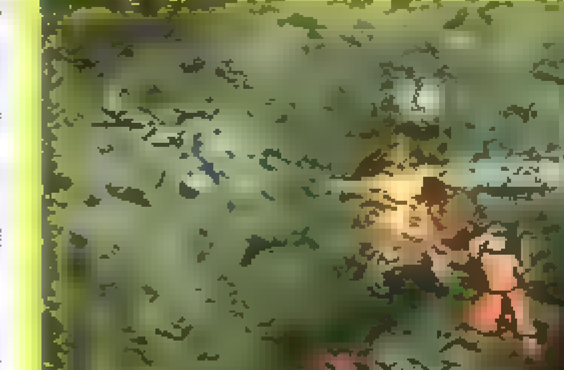
射擊補給不可少

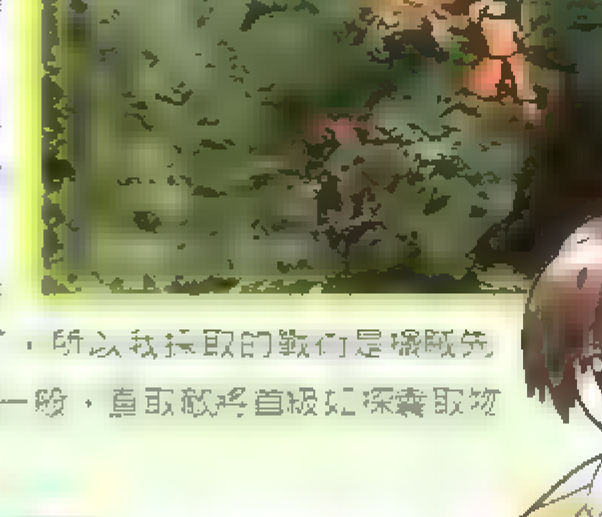
我和A君說，我補快吃完了，再打下去連命都不保，經驗值還平白掉10趴，實在太不值，待我回去補給一下再回來。於是就用回城卷軸回到客棧，再回錢莊將裝備做重新整補，但是由於李大目戰役只有20分鐘，看看時間想說大概來不及了，就密他說明天再繼續吧！沒多久就看到系統公告訊息「討伐戰役失敗，李大目逃走了」。

第二天同一時間，我找不到A君，於是只好自己進去，快速通過第一層，直接從第二層開始打起。這些看守的規模不大，大概都是堆兵與護衛的天下，所以其實不用花費太多時間。第二層的」頭目還是神射手，第一隻掉聖石粉和傳奇戒指，第二隻掉的才好笑，竟然是馬香草，還有一條項鍊。

第三、第四層的」頭目也是神射手，掉寶分別從第三層開始是聖石粉、還卷軸、馬上衝、防護劑、聖石粉、拂行花、厚學泉、傳說之石。眼看時間不夠了，所以我採取的戰術是擒賊先擒王的策略，因為我想學習老師一般，直取敵將首級如探囊取物啊！

▶ 想知道迷宮戒和聖靈藥是打誰拿到的呢？答案就在本文中！





▶ 神射手攻擊距離遠，而且HP大概4千多，十分難纏。



對決大目凱旋回

就這樣我一路跌跌撞撞衝上了第五樓，李大目好像有出現的時間點，一開始我衝進去找半天也沒有一隻NPC叫李大目的。不過第五層突然出現許多新的NPC，有槍兵、斧兵和長斧兵，他們的掉寶和前四層的一樣，沒什麼新的東西。繞了一圈回來，發現李大目出現了！就在剛到五樓的洞口走出來的左邊那條路，雖然是條死巷子，但是李大目就在這裡出現喔！

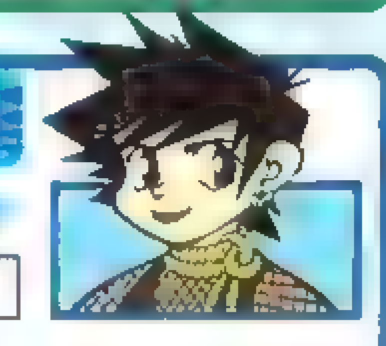
對決結果是我贏了，大概打了10分鐘左右吧，因為我血不多，防有50左右，被打一下大概300，不過幸好我補品多是高等+1000的七星魚湯，因此這樣打來剛剛好。李大目會掉落石術和四級恢復術，對義士的我一點用都沒有，還是問問A君要不要，不要我就拿去賣了，應該能賣個好價錢吧！

軒轅劍 網路版

小符師練功記

・軒轅劍・天火・[illegible] 聖劍客凱

漫遊者/聖劍客凱　　30P 600S



嗐～第一次投稿來，因常常都沒看到軒網的文章出現，怎可以讓這種事情發生呢！於是就來寫寫我的心得讓大家參考一下。祭符師是所有職業剛開始最好練的，而且到了後期所得到的符鬼之王--夜叉更是強到沒話說(雖然我還沒學到^>o<^)，廢話少說，向練功之路出發吧！



開始打怪練功囉

剛開始學到的業焰可一直用到8級所學到的炎，火系的符鬼是較強的，但也要看個人喜歡用哪隻而異。祭符師的裝備最好都是用加智慧和體質的，這樣法力和血會比較多，比較不容易趴。1~4即可去找蝙蝠、猴子及靈猴去練練，但要小心的是靈猴區的大頭目一猿獸(8級)，現在衝上前去打的話是必死無疑的。

4級之後可以去狼區，那裡可打到一些竹片能拿去賣給NPC賺錢，因個人魅力不同，大概可賣到20~30元吧！通常賣給商店的價錢都是物品價值的十分之一左右而已，所以倒不如賣給玩家比較好



殺狼敲蛇狂練功

在狼區大概可混到6~7級吧！接下來我以天人種族的練功地點來講(因為我的種族是天人，假若練修羅的人來到人類的城鎮，會因好感度不好而被守衛秒的喔！)，7級的人大都會去迷霧之森打金狼練到12級左右，但迷霧之森有時會有不良玩家把裡面的長舌鬼引出來殘殺新手(長舌鬼17級，而且會吹離當電，一擊下來，20多級的玩家也要損失個100~260的血吧！)，所以建議和人組隊去長城平原打殭屍，殭屍錢多且掉的匕首可給風系符鬼裝上去，攻擊力會高出許多的。打殭屍可練到13~14級，有實力的話再去打無頭鬼，無頭鬼有分無頭鬼和大無頭鬼(比較大隻的……廢話^^"，大無頭鬼會使三段攻擊，攻擊力在200~250左右，很可怕的，所以隊裡最好有藥師在。



等有15~16級時就可到飛蛇區(位於赤壁沙漠)，這是15級左右最好練的地方，飛蛇的錢也有80~110之多，是個賺錢練功的好地方喔！殺飛蛇約可練到18級，這時就可和親朋好友到大字樓找化蛇和蛇靈泡茶聊天了，但是牠們的母親--蛇媽媽(就是巨蛇精啦！)有時也會過來和你泡泡茶、烤烤肉，這時就可回去換跟小貓咪泡茶了^^"。



打幽魂昇等去

這時如果你有20級左右的話，就會學到符鬼飆和血脈符了，飆可用到28級的無名火(粉久耶~)，而血脈符使用後可回復生命300點，但需要消耗符紙，符紙可以去找營兵拿或到密境去買一張10元，一次最好買多一點喔！

20級左右時可到隱佳平原去找鬼虎大哥單P，最好是找門口那兩隻守門的，太深入的話會有可能被圍攻致死的。鬼虎的功和防都不高，但血竟有3000多！所以一次別跟太多隻打了。

單P鬼虎可升到差不多23~24級，再來就去找幽魂大姊了。啥！你要單P？這可能會導致你去親吻大地的，幽魂的破光神雷和纏為易就夠你受的了，好不容易快把她打死的時候，竟然使用續命易100、100……的連加四次，真是OOXX>_<。不過要是運氣超~超~超好的話，給你打到了玻璃鞋移動力加2以上的彩色裝備的話，呵呵~拿去賣的話可一夕成萬千萬富翁的 目前我只打過加1的布鞋>_<)！移動力加2的市價800萬、加3的1000萬、加5的1500萬(這是軒轅劍伺服器價，別的或許有點落差)。



另外，再打幽魂(26級)時有可能會有古樹精(29級)來參一腳，小心點！更要注意的是比古樹精強好幾倍的姥姥(35級)、妖刀(45級)及千年姥樹精(50級)，這些對只有20多級的人而言是會被秒殺的喔！

接下來練功之路暫告一段落，為什麼呢？因為我現在還未超過30級>_<，等再下等級更高時，再來為各位服務囉！各位符師們，向傳到夜叉之路前進吧！加油！(我要逃命了，被幽魂追殺中，救狼喔~)

~15級建議裝備

怨氣靈現、苦行者之服、抗魔護腕、布道袍、紅玉髮、去稻、緣安手套、芦缐鞋、記安耳墜、骨盾、三彩石項鍊、思想之戒、護靈符、福星無錫佩。

15~30級建議配備

金屬之杖、~刀魚、觀音聖袍、光之袍、七星服、尊者之服、水晶簪、去稻、發羽衣手、靈蛇手套、雲安鞋、青雲鞋、天環首、石林項鍊、眾人之戒、雪魂言三、陰靈符，假使錢較多的話，可拿俠客藍吞劍、鑽石盾、鑽石靴、判官筆等高級裝備。

PS：請這位漫遊者回個YAIL告知姓名，好發給S幣給你

傳奇 我的野蠻傳奇

魔法師

漫遊者/阿倫

40P\800S



尋找龍血先生

離開了小氣的王胖子之後，心裡實在不甘，那麼辛苦才得到的高品質鹿肉，竟然只換來1000元！唉～可是也沒辦法，總不能把他打一頓吧。不過那個王胖子在最後說的什麼隱世高人……什麼龍血先生的，那究竟是什麼啊？聽名字好像還滿高手級的，管他的，反正老子什麼沒有，時間最多，就給他去看看這龍血先生是何方高人好了。

▶ 前往龍血先生住處的路上，怪物可是非常多的



可是天下那麼大，上那兒去找這龍血先生？啊～對了！剛才那死胖子還說了兩個不是用來做什麼的數字，難道這就是左下方的座標嗎？哈～原來如此，那這樣要找到龍血先生，可就簡單多了！事不宜遲，現在就動身去找龍血先生，希望他能賣些寶物，或是指點我一兩招，那就有本錢闖盪江湖啦！

▶ 左下方的數字，就是代表玩家目前所在的座標



學得輕功任我跑

離開新手村之後，一路上的怪物還真不是普通的多！要不是小爺我還學過三兩招護身的功夫，早就被這些什麼稻草人啊、多狗貓之類的怪物打得滿地找牙了！這些怪雖然不是很強，但數量一多起來，也是很麻煩的一件事。還好，剛才在村子裡有聽別人說過輕功的練法，只要同時按下ctrl+左鍵，或是直接按右鍵，就可以跑得比較快。哈～這麼容易學的功夫，我得趕快來試試！嗯～剛才那些人果然沒有晃點我，這輕功還真容易就學會了，而且還滿管用的，不管是要到別的城市，或是躲避怪物的追殺，都是很有用的法子呢！

全國連鎖武器店

咦？怎麼手上的武器越用越難用，再這樣下去，別說找龍血先生了，我看去找閻王還比較快哦！不行，我得先回村裡一趟，去找金鐵匠幫我把破銅爛鐵修一修，順便看看有沒有其它更順手的武器可以用一用的。

▶ 在武器店裡，可以買到各式其它玩家賣出的武器，而且價格都還滿便宜的哦！



金老闆好心的說著。

武器修好了，當然是繼續向龍血先生的住處前進啦！

龍血先生的測試

吁～終於找到龍血先生的住處了，嗯！趕快去拜見一下這位傳說中的世外高人吧！

可惡！竟然叫你們小鮨野小子！要不是看在你可能有好東西可以給我的份上，早就開打了！哼～看我怎麼來捉弄你一番。

▶ 學會用跑得，不管是移動還是躲怪，都挺方便的



懲罰

的就像新手村裡的老闆了所

龍血先生一聽到有人說他是欺世盜名之輩，一肚子火馬上就準備要發作了。

▶ 終於在座標(107，316)的地方，找到龍血先生的住處

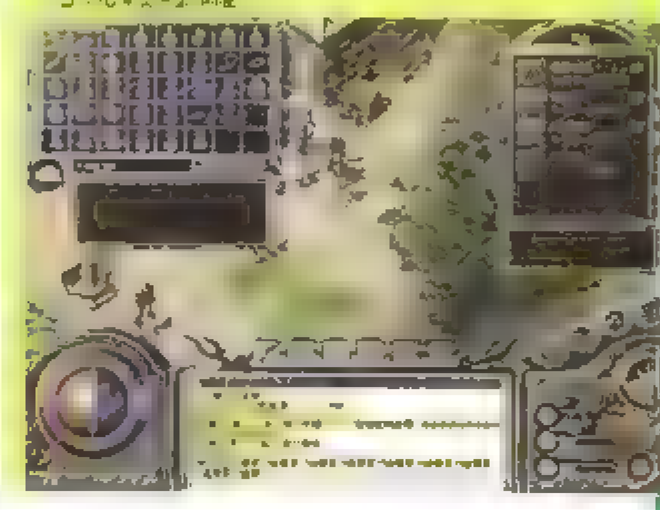
完成測驗習魔法

「我還沒準備好啊！」不管了，先試試吧！看我混世神功第一式--混水摸魚！

▶ 和龍血先生交談後，就可以進入密室進行測試



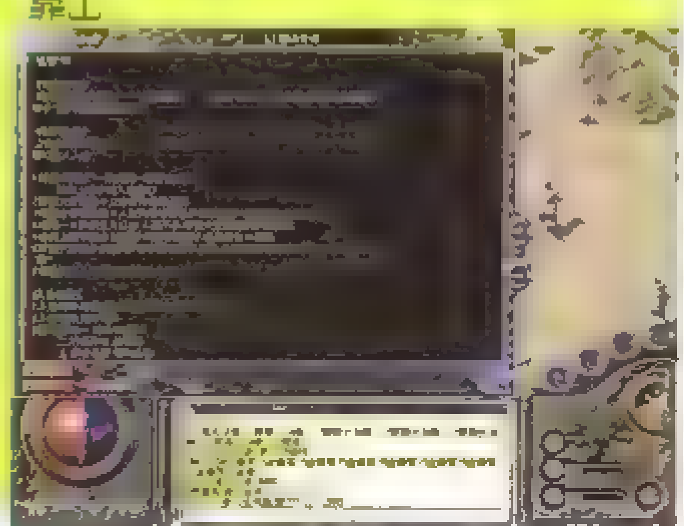
▶ 終於學會一些魔法了，以後打怪可就輕鬆囉！



哈哈～，終於有了第一本的魔法密笈，原來學習魔法是要先得到法書的啊！嗯～那現在我得更加把勁了！不過，還有比練功更重要的事兒，就是我得先找到地方，醫醫肚子餓的天生疾病囉！對了，剛才在來找龍血先生的路上，好像有經過一座滿大的城的，去那看看，說不定有更好玩的事！

有公會在招收新弟子？嗯～我最好也去加入一下，以後也比較有個靠山！

▶ 加入公會，就等於有了一個強大的靠山



是哦！那麼好的事，我搶錢小太保怎可錯過呢！這就趕快去入會吧！

搶錢小太保終於學會了初級的魔法，這對他日後的發展會有什麼影響呢？來到天下第一大城比奇城之後，又會發生什麼樣有趣的事？請看下回「傳奇之搶錢作戰」

仙境傳說

資深獵人行

雙子　獵人

漫遊者/許崇邑

40P 1200S

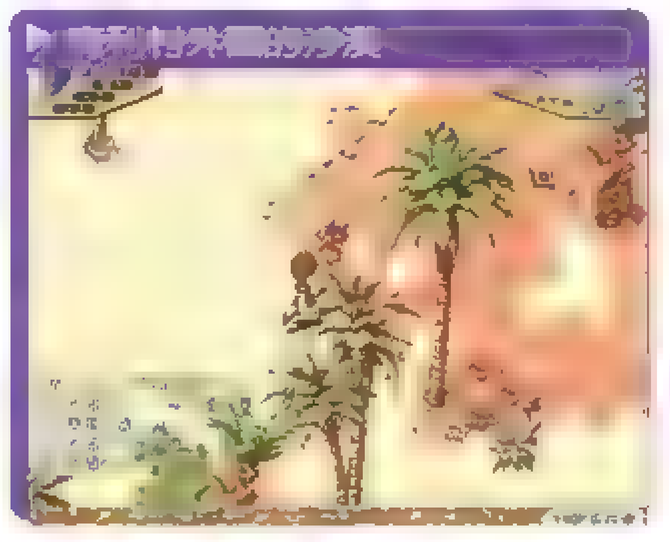


遙遠的旅程

接這個任務要先到位於索奇亞島的加納村，因此在法蘭城東邊醫院前召募勇士一同前往。由於先前已於奇利村記了傳送點，所以就直接傳送到奇利村。

一到了奇利村就被眼前的景象所吸引，完全是沙漠的場景，讓大部分時間都待在法蘭城的我，眼睛為之一亮。接著便前往共恩大風洞，從奇利村到共恩大風洞的沿路景色，有點像戈壁沙漠，處處充滿了礫石。進了共恩大風洞，發現中間有地下水泉，看起來頗為清靜，這裡便是那水蜘蛛與赤目螳螂的生長地。穿越了共恩山脈後，來到了一處沙漠，眼前的小黃沙滾滾(很細的那種沙子)，真是漂亮，這個沙漠處處都是盜賊與仙人掌，各位玩家要小心喔！



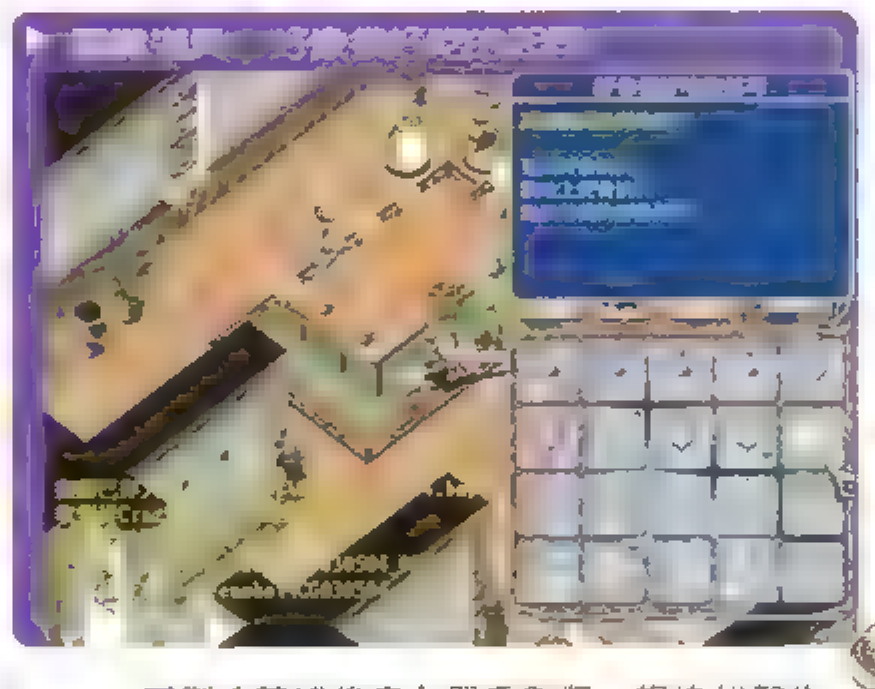




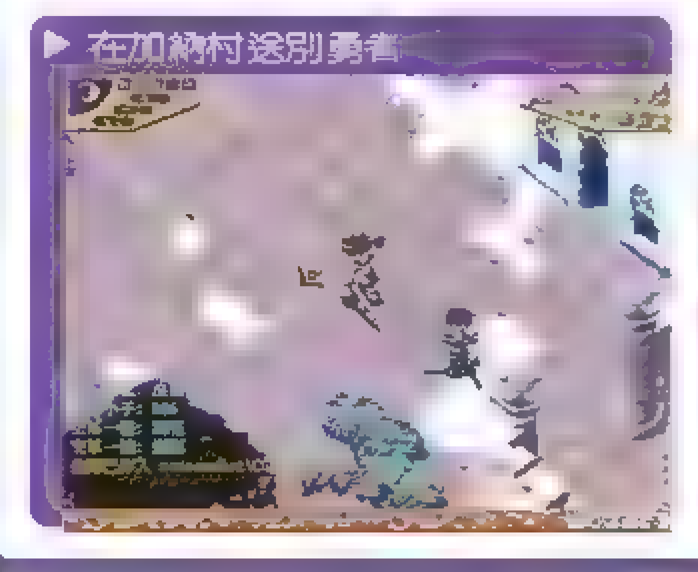


搭飛機回家囉！

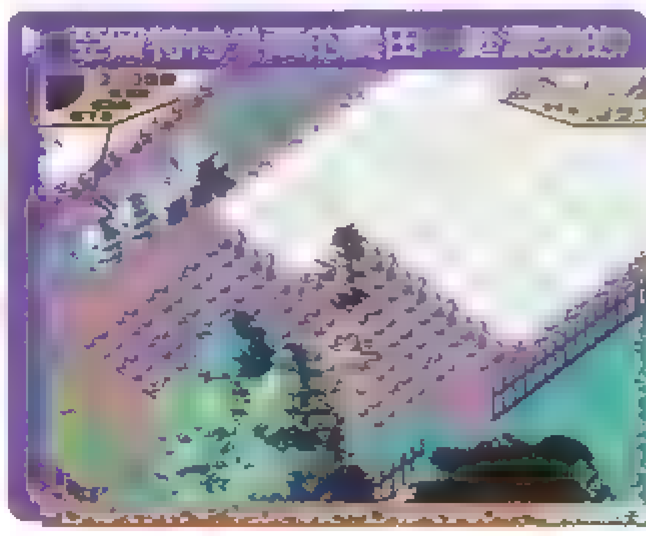
不知道走了多久，終於來到了加納村，因此我請這位陪伴我的勇者先行離開，而我就去PUB找藹達寶”好像很好吃的起司”，這花了我100元，記的要算時間喔(從買的那一刻起開始算)。這時候問題來了，傳送石無法使用(解任務中，也無法登出)，來的了卻回不去怎麼辦(路上的怪太強嚕！)？那就用最原始的方法好了--坐飛機。啥是坐飛機？！就是被怪合擊打飛回到法蘭城，又快又方便(因為有時間限制，而帶我來的人又走了，所以……在此還是不鼓勵玩家用此方法)。

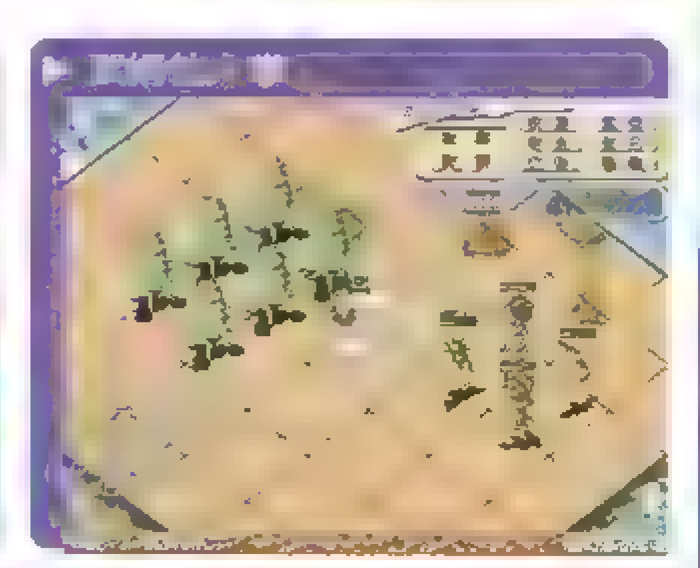


回到法蘭城後身上嚴重創傷，趕快找醫生伯伯醫傷，結果我在的那個伺服器沒什麼人，當然沒有醫生，只有獸醫””(因為NPC醫人超貴，醫寵物免錢)，所以只好負傷前往下一據點--亞留特村。



在加納村送別勇者





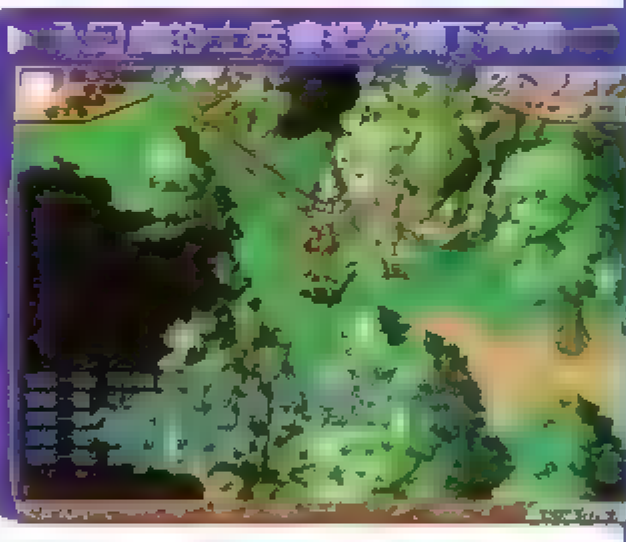
偶是偷渡客

要去亞留特村最大的障礙，便是那殺熊者歐茲那克（簡稱為熊弟），熊弟位於哈巴魯東邊洞窟（簡稱哈洞）地下2樓，要打贏熊弟憑我一人之力是不可能的，因為這個伺服器沒人打熊弟，因此無法偷渡，所以只好繞道找"礦工尤達彭"，只要花500元，也就會讓你過去喔（也算偷渡的一種，我自己說的^^），只有非戰鬥系的職業才行，切記。



順利繞道而行，出了山洞，沿路上風光明媚、美不勝收，頗有鄉下的風光景緻，這裡的怪有鳥人&冰冷樹精，大約都在9~13級左右，對於稍微有點等級的玩家來說都不足為懼。順利的進入了亞留特村，接著就前往村長的家找"彗皮"，要跟他買"好像很好喝的酒"，一樣要花100元。要買酒之時，請各位玩家注意，從買起司開始到買酒，時間間隔要1小時以上（建議1小時又30秒時再買酒），買了酒之後要去哪呢？答案是傑諾瓦鎮，又是有時間限制，但這裡的怪不強，所以去找熊弟幫忙@@。



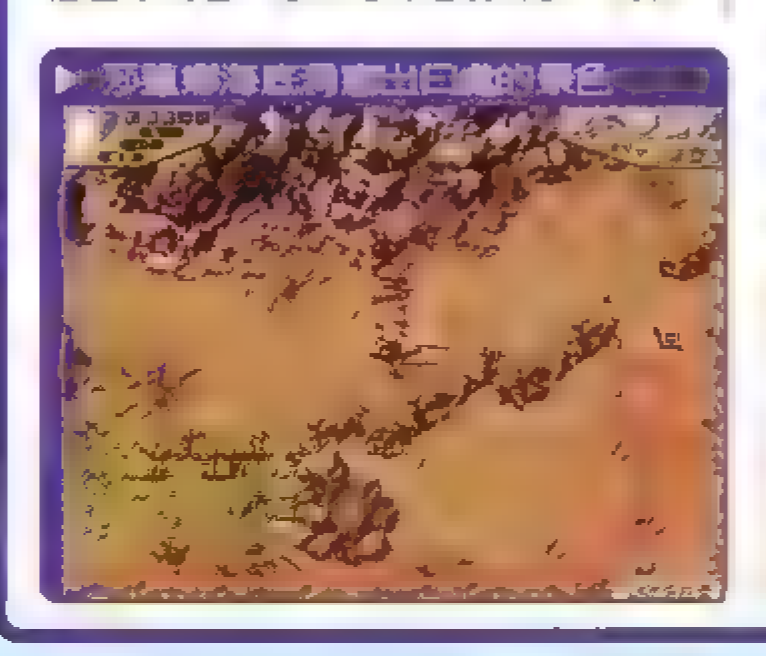


於是我就順著原路走回去哈洞，來到了熊弟背後，突然靈機一動，那找找看有沒有狗洞可以爬回去，於是就開始找，果然在當初出來的地方找到了，當然就給他爬過去嘍（為了生命財產安全，只好……>_<），又再次的回到法蘭城，依然沒有醫生，所以還是負傷前往下一據點—傑諾瓦鎮。

成敗一瞬間

在法蘭城整裝待發後，欲徵召勇者來幫忙，但無人前來應徵（人緣太差T_T），一切還是靠自己吧！從法蘭城的西門出去，順著路直走，便會來到聖拉魯卡島，這裡會有叉路，選上面那條路準沒錯啦！到了莎蓮娜海底洞窟入口處，士兵卡夏平會把你攔住（非戰鬥系等級25以上即可進入，各職業所需等級有所差別，等級未滿最低標準者需有通行證，至於通行證的拿法，不再多做介紹），詢問你是否要進洞窟，當然說是，於是就進去了。

莎蓮娜海底洞窟裡面的怪還蠻強的，有綠色口臭鬼&黑棗史萊姆，要小心喔！否則命喪此處可不是開玩笑的，我是用了逃跑戰術才躲過一劫^_Q，終於逃出了洞窟，往東北方走沒幾步，就看





到了傑諾瓦鎮了。進去找到"民家"與德特老爺爺對話，他會說酒和起司好像很好吃，可以給他嗎？這時候就是整個任務的關鍵了，從買酒的那一刻起到交出起司和酒，也要超過1小時（建議1小時又30秒），如果加上拿起司的時間，一共是2小時1分鐘，請掌握好時間，時間是這個任務的命脈，時間一到就把東西交給德特老爺爺，他會說你真是好人，最刺激的時候到了，接下來的一句話便是成功或失敗，我得到的答案是"我已經好幾十年沒吃過這麼好吃的東西了，好吃好吃"任務成功^^，如果失敗，就要再重解一次囉，之後會隨機得到一樣禮物，我得到了傳送石回數票5張，可以省下5次的傳送費。嘖嘖，想要得到嗎？那就趕快去解吧！^^







玩家救濟所

玩家救濟所有問必答　歡迎來信！

chief@swm.com.tw

[最有創意獎]（或說最佳Kuso獎？）

■藍　影化縣

■青薏　台中縣

■最後的神民　高雄市

大概阿雷斯會出現吧？然後可能會用歐西里斯那把神器把魔王趕走吧？接下來大概他就把那兩把神器帶走了吧？（拿去封印或用來打倒魔王之類的）

■安淇　台北縣

此時～小藍和沙雷納趕到了國王身邊，正當沙雷納想到國王身邊保護他時，小藍卻搶先抱住國王～大聲說：「親愛的！住手，難道你一直沒發現嗎？為了你，我附在小藍身上，沒想到，你卻被邪惡魔王迷惑……[illegible]」

■文建　雲林縣

[illegible]三要把神器交給蕾蕾公主時，真正的蕾蕾出現了，但大伙都不知那個才是真正的蕾蕾，於是大家輪流問了一些問題讓蕾蕾回答，可是卻無法得知誰是真的蕾蕾，此時沙雷納和藍斯各一一出現了，藍斯洛說他知道誰是真的蕾蕾公主[illegible]。

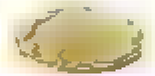
[猜得最準獎]

「仙境同盟會」是[illegible]單元嗎？我覺得[illegible]單元應該放在[illegible]線上聊[illegible]比較適當！[illegible]，那大家呢？[illegible]？那不就每本都會[illegible]做「XX[illegible]盟會」就好了，[illegible]呢

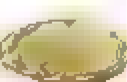
[illegible]

SARS[illegible]，你們[illegible]「SARS病毒」？我[illegible]，你們被隔離，那雜誌會不會[illegible]？我[illegible]

希望大家都平安，台[illegible]加油！

◆晴妙 

我真的[illegible]了解設立仙境同盟會幹嘛？這不是一本單機、網路並重的雜誌嗎？而且還專門設立RO的，你們大可[illegible]RO專[illegible]！為啥要將[illegible]我最喜歡的遊戲仙人研究室砍掉呢[illegible]？

◆偉宸  

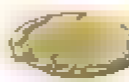
[illegible]你們[illegible]然[illegible]了[illegible]個新單元[illegible]好感動～哦～！讓我們[illegible]起寫下RO最[illegible]的一頁～！[illegible]有空來找我[illegible]～

Aegir

ID 橘子果[illegible]

[illegible]

要把軟體世界[illegible]做更好之～

◆雅琇 

1.仙境同盟會成立[illegible]，實在是為了滿足眾多國民的[illegible]的要求與回應許多痛苦的哀號，每個月老編都收到不少國民反映關於雜誌刊登的RO資料太少的回函，多到老編覺得不能只把它們都收到檔案櫃裡，所以……就全部給尼爾斯要他想點辦法囉，沒想到……仙境同盟會就因此誕生了，不瞞各位，這樣子的專欄算是創刊以來的首次嘗試，當然，只要實驗成功，接下來[illegible]盟會」、「[illegible]中興會」「[illegible]國民黨」的成立，都是有可能的[illegible]～至於[illegible]友社（[illegible]友社，同一家公司下的雜誌社）決定在暑假發刊，[illegible]軟世如偉宸所說，是一本單機與網路並重的雜誌，所以，老編只能在此流流口水，祝福友社創刊成功囉～

2.我們的歐茲大人每期刻石盤刻的很辛苦耶，遊戲仙人也是每個月到處張羅贈品，都花了國王大人不少成本[illegible]，[illegible]的話，老編等著被砍頭………，當然，在那之前，歐茲和仙人會先被老編砍。



3.Sars的蔓延在心理上的恐怖程度，讓人有好像病毒無所不在的感覺，最近雜誌社也規定一天要量兩次耳溫，還有專人隨時做體溫的記錄，老實說，老編因為[illegible]天都不[illegible]定按時吃三餐，怎麼可能按時的[illegible]要定時量耳溫兩次呢？不過，因為Sars目前沒有特效藥，雜誌又是集體的創作，要是有萬一……造成Sars社內感染，那可是會倒社的啊～～所以，老編雖然沒有按時吃三餐，可有按時量耳溫哦～不過……為什麼每次量都正常啊"怎麼不把老編居家隔離讓它好幾天大頭覺啊！？互動機大大，也請您幫幫忙吧！



[illegible]式化[illegible] 如何[illegible]？

最近買了一個新硬碟想把舊硬碟格式化，但是都出現一個警告說：「Windows共同享軟體不能格式化」，同學們告訴我移除Windows 98要用Dos來移除，是否能教我怎麼做？謝謝！

◆進興　50S

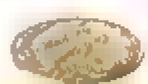


不是老編又在臭蓋，這個問題問老編就對了！老編看看「當到死98」的次數，大概也有過98次了吧！？所以……..就讓老編來教你……..點選〔開始〕->〔控制台〕->〔新增移除程式〕->〔開機片〕->〔建立開機片〕，然後按照電腦的指示做，你會得到一張開機片。接著用這張磁片開機（若只是要格式化硬碟，開機時怎麼選都可以），然後A:\>出現後，打「Format C:」這個指令即可（若要格式化的硬碟在D就改成Format D:），然後按Y，幾分鐘過後，一切歸於寧靜…..所有會讓人當到死的東西都沒啦，呵呵…….不過，請記得先備分重要資料在CDR或磁片上。

[illegible] 請先打點黑白兩道

敬愛的老編～：首先祝你生日快樂……這是它第　次寄回函啦。不知道該說什麼的好……^_^不過我有一個問題想問老編大人，我是一個高中生，也是一個遊戲熱愛者。希望有一天能成為電玩業者……但不知道要有什麼條件，希望你指點迷津，　謝謝！！　　ps：抱歉……字太醜了…

◆阿良　50S





嗯，想成為電玩業者啊？首先你得找個店面進幾台機器，然後得送點紅包打點警察，接著再付點保護費給在附近混的大大，這樣就差不多，剩下的就是擴展客源的問題了，最好看店的美眉要找和婚椰西施差不多的…….AI……你說此業非彼業哦！？嗯嗯……….老編假設你是想當遊戲的企畫，那你得玩過很多遊戲哦！然後對每個遊戲的優點都要仔細分析一下，不能是光玩而已喔，還有看看自己是否有不一樣的點子，隨時拿筆記本記錄下來，最後，把所有的點子匯集起來，整理成一本叫「企畫」的東西，寄到遊戲軟體公司去，如果有電話打來，就差不多了！要是你想當遊戲軟體公司的老闆，很簡單的………只要你老爸有錢就可以！

光[illegible] 軟世[illegible]入[illegible]！

我從以前就發現了，我高中的圖書館和淡大的圖書館，都有軟世ㄝ。我真ㄉ很高興！不過我還是有照買雜誌啦！因為我最喜歡你們了。而且我都會順便去7-11看你們ㄉ雜誌還剩多少本，所以，要加油ㄝ！把它賣光！

◆薇軒　50S



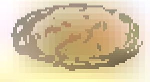


目前雜誌每個月有提供「樣本」給全國各大圖書館哦～當然，也有自動把軟世列為館藏的圖書館，也就是說，全國的圖書館，訂戶和零賣的都有，說到被列為館藏，老編真的很開心！不過，更開心的還是看著7-11等便利商店的雜誌愈來愈少，因為老編三去全國趴趴走，也請大家能和薇軒一樣，就近去家附近的7-11「照顧」我們的軟世一下，這樣，軟世就不致於被列為歷史博物館的館藏了，呵呵。再一次謝謝薇軒對軟世的照顧～

[illegible]？ [illegible]

太棒了！安德烈斯王國要出單行本了，時間在6月底，我一定會去買的，不過知道時間，但要去那裡買難道跟軟世一樣，在各大便利商店和書局嗎？

◆琳　50S





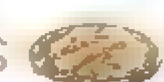
因為首批發行量的關係，目前只確定在7-11能買到安德烈斯單行本，當然，如果在發刊前的評估訂貨量增加，可能各大便利商店都能買得到，請密切注意雜誌上的單行本廣告，我們會明確告知。

[illegible]軟世[illegible] [illegible]死[illegible]三年訂戶？

親愛的安德烈斯王國成員們　這次我・我　我真的生氣了啦！身為軟世訂戶3年了，這一次雜誌到期，竟然完全沒有收到任何通知！我想也許是你們太忙，所以決定自己找劃撥單，但…但…雜誌裡竟一個字也沒提到該如何訂閱，嗚嗚嗚～軟世不要我了嗎？＞＜＂

雖然後來我透過帥氣的阿雷斯，向親切的小姐要到了訂閱的資料，但！！但不認識阿雷斯的人不都不能訂雜誌了嗎？嗚～真是人間一大慘事啊～～～！我決定我要一直生氣，哼哼哼…… ＞＜

◆千尋櫻　50S



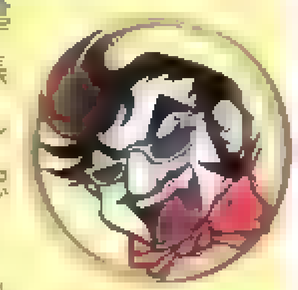


說起劃撥單的事，千錯萬錯都是老編的錯，以往因為劃撥單篇幅多達四頁的關係，改版時老編下決心把它刪除了，原本是想新成立的雜誌網站可以銜接起訂閱的功能，不過，網站的進度維持軟世的優良傳統…..Delay，所以，三年的訂戶一死忠的櫻，你會這麼慘，都是老編害的啦，不要怪其他人啊！至於我們的網站籌備也好幾個月了，暑假之前，一定會上線測試，請櫻有任何苦水，上來吐吐水吧，老編等著妳！

為了贈品，大家努力ㄉ寫寫寫……想要快點寫出回函～可是大家想了想我們在花蓮人家高雄的地主人，不是回函會收ㄉ比較快ㄇ？？怎麼跟他們比＞＜111……（聽天由命ㄉ）

喝……上次把線上期刊室的另.冊帶到學校。結果被老師沒收了。：Alo：終於看到魔力寶貝的東東出現在"線上期刊室"了－－：Redsky：下次的軟世出刊時間和學測只6天……我怕我會分心（不過還是照買）：Oscay：希望軟世網趕快成立ㄜ^^

◆冷氣團　50S



唉～你們這麼死忠的冷氣團，要是這樣想要贈品的話，怎麼還是四人合寫一張回函啊～應該一人寄回一張得獎機率大咩～什麼！？不夠錢買四本雜誌？果然是死忠的「小型冷氣團」－簡稱「小氣團」！！

to JT：原來老師也搶著看線上期刊室！如果做做小抄型式的，會比較好閃嗎？：to Alo：再不出，老編真的會把阿雷斯斬首示眾……：to Redsky：我看冷氣團就你最忠心，其他人都……：to Oscay：暑假沒上線，老編切腹以告慰國人，OK？

老編：嗚啊啊啊，我為了能抽萬用手冊狠下心把回函寄回去了……這期的阿雷斯太可愛了啦～～＞0＜～嗚～

最近窮的要死，可是都還是有乖乖的在發刊第一天就買下來ㄜ！（破產～T_T）

Q1 可否做一個企畫名叫「月藏大人的漫畫教學」～

Q2 可以送皇家放映室登場的人物的海報嗎？

◆佳芬　50S



嗯……阿雷斯的那個騎士造型真的不錯，老編也開始想自己的新造型了，因為要是不自己提出點子，老編那個整腳實者造型大概會出現在回函上，那可是……月藏大人的陰謀，老編的災難啊～

1 有哦～月藏大人很確定會在新網站上開設漫畫教學的專欄，請期待哦～

2 嗯，好建議，因為海報成本低，不用花什麼錢的，所以之前老是在研究花大錢的「究極贈品」，心思比較少放在「精美小贈品」上，剛好目前單行本快發行了，老編會和月藏大人研究看看海報的畫樣。

安德烈斯心情留言版

Q 唉～老編，狐妖這個月上面躁著重大危機，很有可能被剪成男生頭……原因是至本狐妖的阿媽因為看不慣，愛美的她沒辦法去接受鬍子的結果，所以就想買一頂假髮來戴……但是聽說價格太貴，真人髮製的又太貴，於是她的主意就動到狐妖的頭髮上了……狐妖的hair 117cm左右，她竟然要把狐妖的頭髮剪到耳朵以上！太過分了吧！可怕的是，我爸竟然同意她，如果我不剪就要扣零用錢，這是什麼世界ㄚ～（如果剪到肩膀以下我還可以接受…但是耳上……免談！）

老編救救我該怎麼辦呀～＞_＜

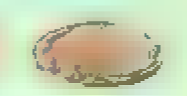
◆　惜髮如命的九尾狐妖　50S



哎呀呀～好像看到了二十四孝的新版本－「狐妖賣髮救姨」，其實你爸也是希望能讓你盡上一片孝心啊，而且有的女孩子剪男生頭並不難看啦，大家都說短髮俏麗咩，加上老編無法負責妳零用錢的損失，所以只好建議妳……剪吧！不然……算算老編也該理髮了……該收集起來資源回收給妳嗎？嗯嗯，「老編剪髮救狐妖」……有點意思，只是……老編的髮質不太好耶……。

Q 在心中多麼不想去面對
那所剩無己的光陰
但時間的推車一直被風吹動
該來的會來
一片飄落泥地的枯葉
終究會流落何方呢？

◆　櫻井小時



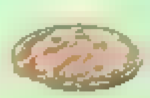


老編只能說，當一首詩寫到老編看不懂的時候，它就是一首好詩！小時妳真的進步多多啊～　唔……嗯……推車……難道……小時妳有在玩仙境？……開店生意不好？？所剩無己的光陰……點數快用光了！？

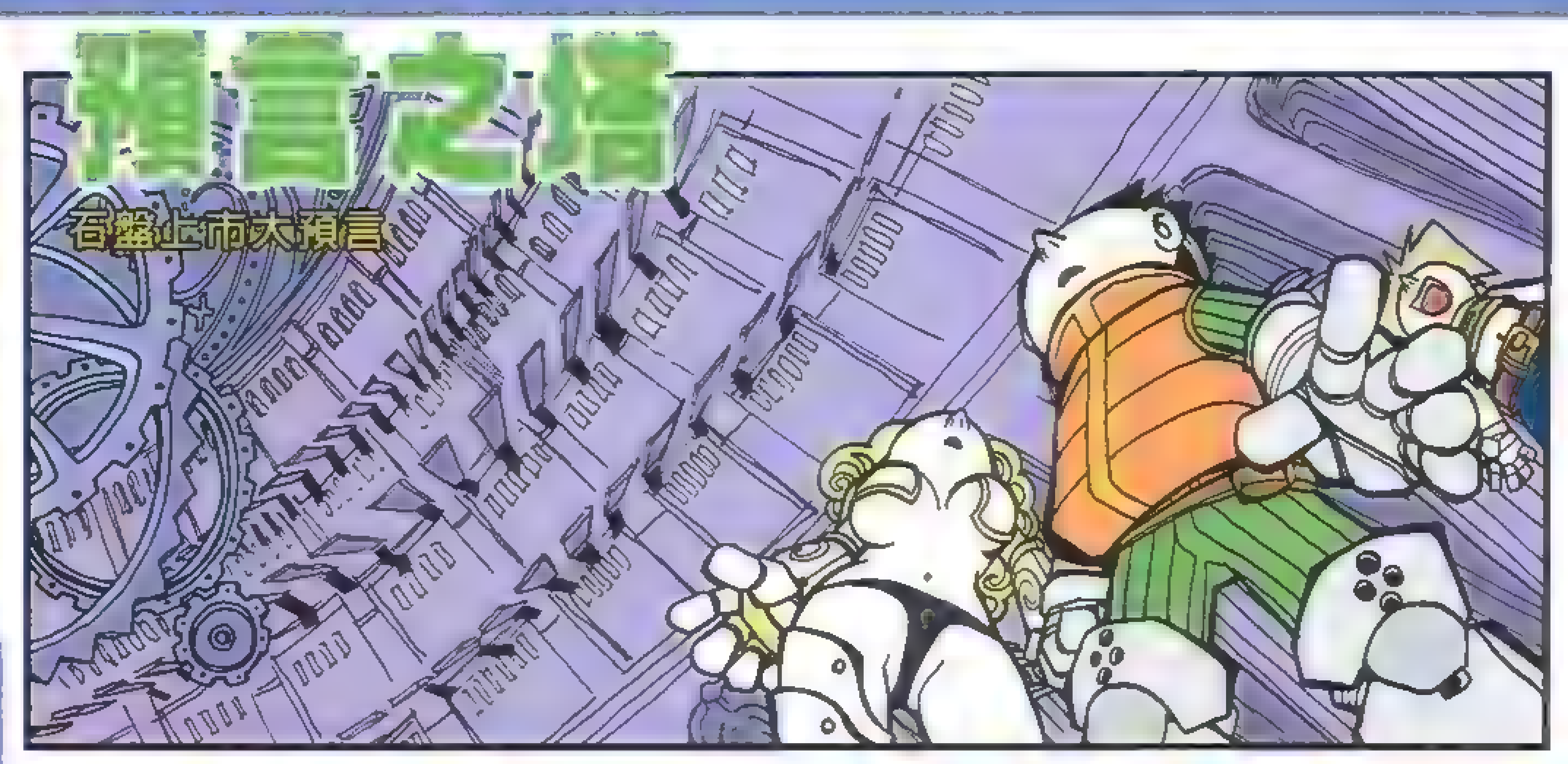
Q 啊～明年就要統測（四技二專入學考試）啦！沒時間再玩了……等了好久的仙2令人失望，讓我想大玩一場再痛快語言的計畫徹底泡湯～～。最近要出的仙3頗有大作之風，可惜八月就要出了，沒我的份……嗚。仙網年底就要測試，也沒我的份……都和升學時程撞期啦～～老編救救我吧～～～＞＜

考完再玩？忍不住啊？

◆　天吒　50S



既然要統測就先專心好好準備吧～不然要是考的不好，將來既沒文憑也沒有一技之長，很難找工作，算來算去就只能到雜誌社當文編了，當文編只能每天看看稿子，每天玩玩遊戲，可能得從仙四玩到仙十，不好玩老編也會拿鞭子逼玩到底！最後……終於和遊戲仙人達到羽化作仙的境界，想想……十幾歲就成仙，其實也滿可悲的……考好一點，千萬不要來啊～



角色扮演

遊戲名稱	售價	公司 / 4月
絕冬城之夜 黯影之[illegible]	[illegible]	英寶格
靈[illegible]宅急便	[illegible]	[illegible]
[illegible]國孔明傳	未定	第[illegible]波

遊戲名稱	售價	公司 / 5月
勇者[illegible]龍	未定	[illegible]

遊戲名稱	售價	公司 / 6月
[illegible]國霸業 II	[illegible]	詠[illegible]
幻想三國誌	[illegible]	宇峻
魔龍少年 平裝版	[illegible]	[illegible]
魔龍少年 精裝版	[illegible]	[illegible]
叮噹五福星	[illegible]	智冠
征天風舞傳～三國誌異 平裝版	[illegible]	弘煜
征天風舞傳～三國誌異(精裝版)	[illegible]	弘煜

遊戲名稱	售價	公司 / 7月
封神誌 Sealing God	未定	戲魔師
妖[illegible]禮堂	未定	智冠
仙劍奇俠傳 3	未定	大宇
英雄本色平裝版	[illegible]	酷[illegible]
英雄本色精裝版	[illegible]	酷奇思

多人線上遊戲

遊戲名稱	售價	公司 / 4月
[illegible] online	未定	第三波
[illegible]	未定	優邦數位
[illegible]	[illegible]	[illegible]
不[illegible]	[illegible]	[illegible]

遊戲名稱	售價	公司 / [illegible]月
金[illegible]俠傳 online [illegible]	[illegible]	中華網龍
三國[illegible] online [illegible]	[illegible]	中華網龍
奇蹟[illegible]	未定	[illegible]
[illegible] online [illegible]	[illegible]	TGL
[illegible]	[illegible]	故鄉新幹線

遊戲名稱	售價	公司 / [illegible]月
[illegible] Online	未定	[illegible]
A3	未定	華義
[illegible]麻將 online	未定	億泰利
[illegible]	未定	第[illegible]波
[illegible]	未定	[illegible]

遊戲名稱	售價	公司 / [illegible]月
[illegible]魂 Muhon	未定	優邦數位
[illegible]	未定	中華網龍
[illegible] 黃金聖戰之役	未定	瑪亞線上科技
[illegible] online	未定	東方[illegible]

動作・冒險・運動・競速《大預言》

遊戲名稱	售價	公司
4月		
危機最前線 2	[illegible]	英寶格
潛龍諜影：真實之影 2	[illegible]	英特衛
三角洲部隊：黑鷹計畫	未定	英特衛
Raven Shield 中文版	[illegible]	松崗
核武浩劫 2	[illegible]	英寶格
影子武士 [illegible]	未定	英寶格
槍林彈雨中文版	[illegible]	英特衛
魔域幻境 2 中英文版	[illegible]	英寶格
決戰時刻 — 鋼鐵任務	499 元	英寶格
極速房車賽	[illegible] 元	英寶格
美國職棒大聯盟 2003 明星賽	1090 元	美商藝電
5月		
越野[illegible]賽 3	[illegible]90 元	英寶格
[illegible]任務 中英雙語版	[illegible]	英寶格
決戰時刻 — 光榮戰役	[illegible]99 元	英寶格
[illegible]戰爭	[illegible]	英寶格
人民解放陣線	[illegible]	英寶格
赤色戰線 II	未定	英特衛
[illegible]超人 3	未定	英特衛
球王之王合輯	[illegible]	英特衛
X 戰警 2	[illegible]	松崗
F1 一級方程式 職業[illegible]賽 [illegible]	1090 元	美商藝電
6月		
古墓奇兵 黑暗天使	[illegible]080 元	英寶格
虹彩六號 3 鷹之盾中文版	[illegible]	松崗
虹彩六號 4 鷹之盾典藏版（含贈品）	[illegible]	松崗
7月		
衝出封鎖線	未定	英寶格
四海兄弟（中文版	[illegible]	英寶格
秋之回憶 2	未定	光譜
勇者鬥惡龍 4	[illegible]	[illegible]

益智・音樂《大預言》

遊戲名稱	售價	公司
4月		
麻將幻想曲	未定	明日科技工作室

策略、戰略《大預言》

遊戲名稱	售價	公司
5月		
文明帝國 3：帝國爭霸（中文版）	690 元	英寶格
文化 2	未定	光譜
6月		
海商王	未定	光譜
文明帝國 [illegible]全紀錄	[illegible]	英寶格
7月		
三國[illegible]志傳 2	未定	光譜



即時戰略《大預言》

遊戲名稱	售價	公司
4月		
世紀爭霸 中文典藏版（主＋資）	1299 元	松崗
魔獸爭霸 3 中文超值版	1080 元	松崗
攻城計（暫）	未定	英寶格
[illegible]天下（中文版）	990 元	英寶格
巨龍城下	890 元	英寶格
1503 美麗新世界（中文版）	1090 元	美商藝電
5月		
神鬼戰士	590 元	英寶格
6月		
突擊殺陣	[illegible]	英寶格

經營・模擬・養成《大預言》

遊戲名稱	售價	公司
5月		
模擬市民 超級巨星	[illegible]	美商藝電
模擬市民 5+1 合集	[illegible]	美商藝電
6月		
模擬樂園 2 資料片（中英雙語版）	[illegible]	英寶格
紅樓[illegible]夢 平裝版	[illegible]	智冠
紅樓[illegible]夢 精裝版	[illegible]	智冠
[illegible]	未定	[illegible]
7月		
奇蹟餐廳	未定	光譜

魔王的洞窟





歡迎大家來到魔王的洞窟，不過我想我未必受到歡迎，在此為了讓魔王勢力更為壯大，在此徵召願意加入黑暗軍團的有志之士，凡是對遊戲本身品質、遊戲製作、遊戲發行有任何不滿，歡迎大家來這邊一吐苦水，好好的發洩一下，當然我魔王絕對不會虧待人的，只要有罵得過癮、罵得爽快，我這邊會有獎賞來嘉獎的，起碼賞個15P跟100S，當然罵到我心坎中時，我會賞得更多，哈，歡迎大家投稿到：spitz@unochina.com，讓我們大家一起開罵吧。

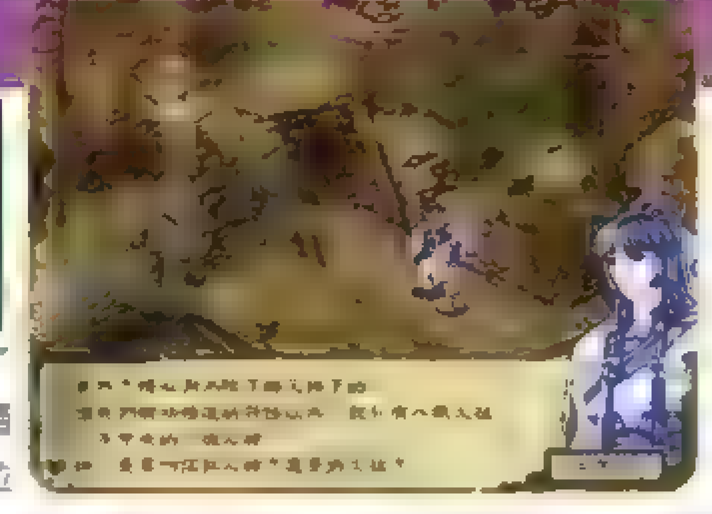
請大家依照下列格式開罵：
欠罵的對象
(可以是遊戲本身、遊戲製作小組、遊戲發行商)
開罵者：
請留下暱稱、筆名、當然也可以留下你的大名)
為何該罵的來龍去脈：
以上是將公開的訊息
以下是本魔王要歸檔的，所以不會公開資料：
真實姓名　電話　地址　身分證字號

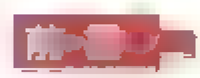
魔王的洞窟

人民在此發洩對遊戲的不滿情緒

天地劫外章－寰神結

開罵者：暗黑戰士　幽月煌燁
為何該罵的來龍去脈：





國內國產經典遊戲—《天地劫》，在12月以非常出乎預料的方式快速推出續作—《寰神結》，在發售前夕有相當多玩家懷疑其是不是出片太快了，我想這是一種既定印象的說法，姑且不論最後是否真如玩家所說，出片太快很多蟲，但是以發售日來決定遊戲的品質，對遊戲而言是不公平的。反問之，延期的遊戲，品質就會很好？



劇情的省思

劇情圍著天地劫第一篇—神魔至尊傳之前的發展，講述劍邪—殷千煬的故事。整體遊戲從師父方震岳派下山到九儀天尊劍沉睡結束，玩了一遍之後，感覺劇情部份相當短。而且對於遊戲人物的刻劃還不夠細緻，對於殷千煬的性格有很完整之掌控，但卻不夠轉折，內心戲份依舊不夠，感覺像是外力改變一個人，而不是內心的衝擊而轉變一個人。像是—對於朧夜的愛，到後來卻是順理成章的當上丈夫，說服力不夠，而且有為了

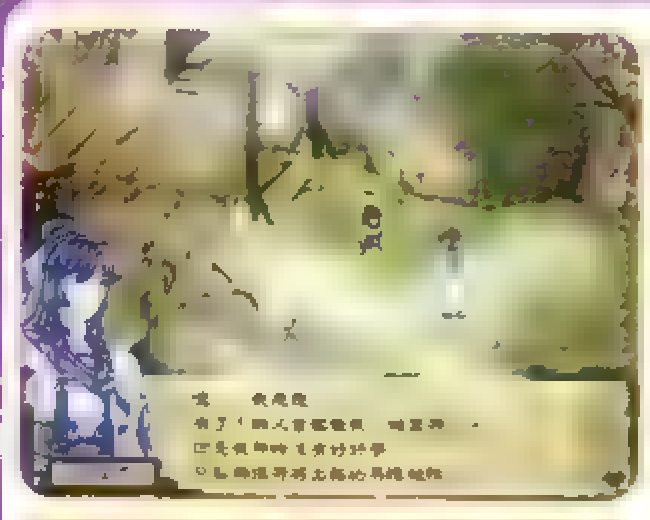


的嫌疑。當然並不是只有這問題，像是瞿牧之對朧夜的愛不夠深刻精采，龍嬌為何而加入，身分背景，不夠清楚明瞭。朧夜跟高定君，算是比較齊全的刻劃中。【瞿牧之加入時，眾人心裡的祈禱的對話，也算是整個劇情煌燁讚賞的地方。】其他人物與配角也有相同的詬病在，刻劃不夠仔細。裡面最要高興的，應該是高威吧，還有點戲份在。

結局方面也相當淡化了當初神魔的殷千煬化魔部分，而是採用「最後的圓滿」一種安慰式的結局手法，畢竟幽城讓人痛哭流涕實在太多了，偶爾換換口味給玩家一些甜蜜也不錯，心情也不至於太沉重。整個排程劇情其實良心講，真的是迷宮跟遇敵率在耗整體遊戲時間，不然是為了劇情而走迷宮。不過謎題部分一改幽城看也看不懂的文言與唸也很難唸的名詞，變成了從提示來推理的益智遊戲，算是不錯的設定。【除非看不懂國文........XD】

體貼的介面～恐怖的介面

介面整體翻新了許多，也明瞭仔細了，不過還是有些BUG在，像是整理之後東西會不見，有些物品不能用，沒有說明等，奇奇怪怪的問題。還有煉化可以煉一些沒有用的東西，





這⋯　⋯⋯是幽城的後遺症吧。反正這類的問題看起來沒啥麼，但實際如果發生，真的會哭死。不過這一代的物品有很高的利用價值，多用用就是了。其實有人反應這一代五內過於無用，但我覺得還好啦！反正法術的習得可以不用太管它，但是對於有術法攻擊的敵人，還是可以有相當的作用與防禦的。

音樂方面的成就

耳尖的玩家可以發現相當多前代的神魔跟幽城性的配樂，有新音樂的加入真的是少之又少，不過新的音樂都蠻不錯的，證明漢堂的當初肯花錢的音樂部門真的很不錯，但是煌煒還是希望能夠再多一點，讓遊戲整體創新度能更高，加油！

戰鬥方面的設定

這一代的戰鬥跟幽城的方式差不多【連魔法都一樣，但絕招就還好啦！】，不過一改前代狀態法術不明顯的狀況，這一代這方面做了相當大的調整，使得戰鬥變化性與難度都增加了許多，這是值得讚許之處。戰鬥有一個 BUG，就是有時敵人會不見！這真是太奇妙了・・・不過還是可以很順暢的進行。不過這一代的地雷戰鬥真的是多到不行，感覺真的是很像再拖時間，同時因為迷宮都特別複雜或是特定規則，使得逛一次迷宮都很累⋯⋯・・加上存檔是所謂的定點存取，如果其中發生啥問題，真的是很 %@# &S

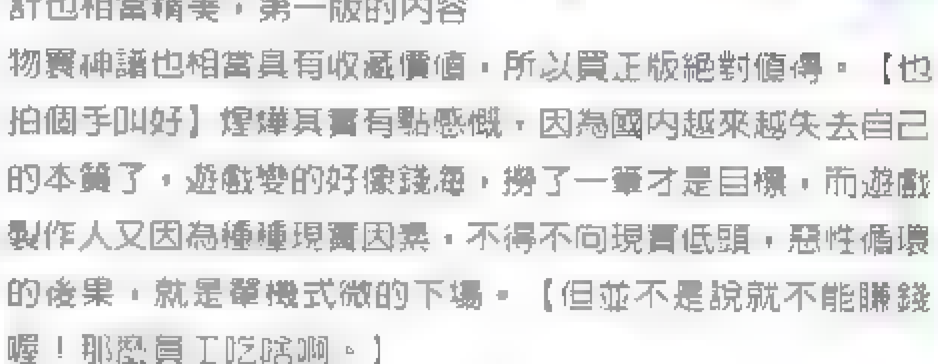
其實對於存檔點的限制煌煒偏向自由存取的方法，畢竟電腦的穩定度每家不一樣，適時存檔對於上時間玩樂與電腦常常藍天白雲的玩家有很大的幫助。畢竟遊戲就是娛樂，不要太挖苦玩家不是嗎？其實語重心長的說，如果遊戲公司想要用戰鬥或是迷宮來拖時間，類型選擇戰略角色扮演不是更好嗎？【其中有個人之私之言論，呵呵・・・】

回歸水墨的動畫設計

漢堂在經歷的許多遊戲製作，在動畫的分鏡方面實在不錯，不過這一代卻少了 3D 的人物動畫，都是物件動畫與場景。但是令我驚訝的是最後的結局採用了水墨般的動畫效果，讓人回想起神魔那股中國特色與獨特感覺，心中突然有股聲音：沒錯啊，這就是一道啊！配合著幽古情懷的音樂，加上了水墨的呈現方式，深深感覺中國文化的驕傲。這不也是一種發揚文化的好方法嗎？【真想讓外國人嚇死！】

漢堂的價值與定義

雖然賈神在某些部分實在很潦草，但是其娛樂方面實在是不錯，像是小遊戲、音樂音效、還是那恐怖的兩百帝國，很多地方都證明了遊戲有一定的娛樂性。而包裝上的設計也相當精美，第一版的內容物賈神譜也相當具有收藏價值，所以買正版絕對值得。【也拍個手叫好】煌煒其實有點感慨，因為國內越來越失去自己的本質了，遊戲變的好像錢海，撈了一筆才是目標，而遊戲製作人又因為種種現實因素，不得不向現實低頭，惡性循環的後果，就是單機式微的下場。【但並不是說就不能賺錢喔！那麼員工吃啥啊。】

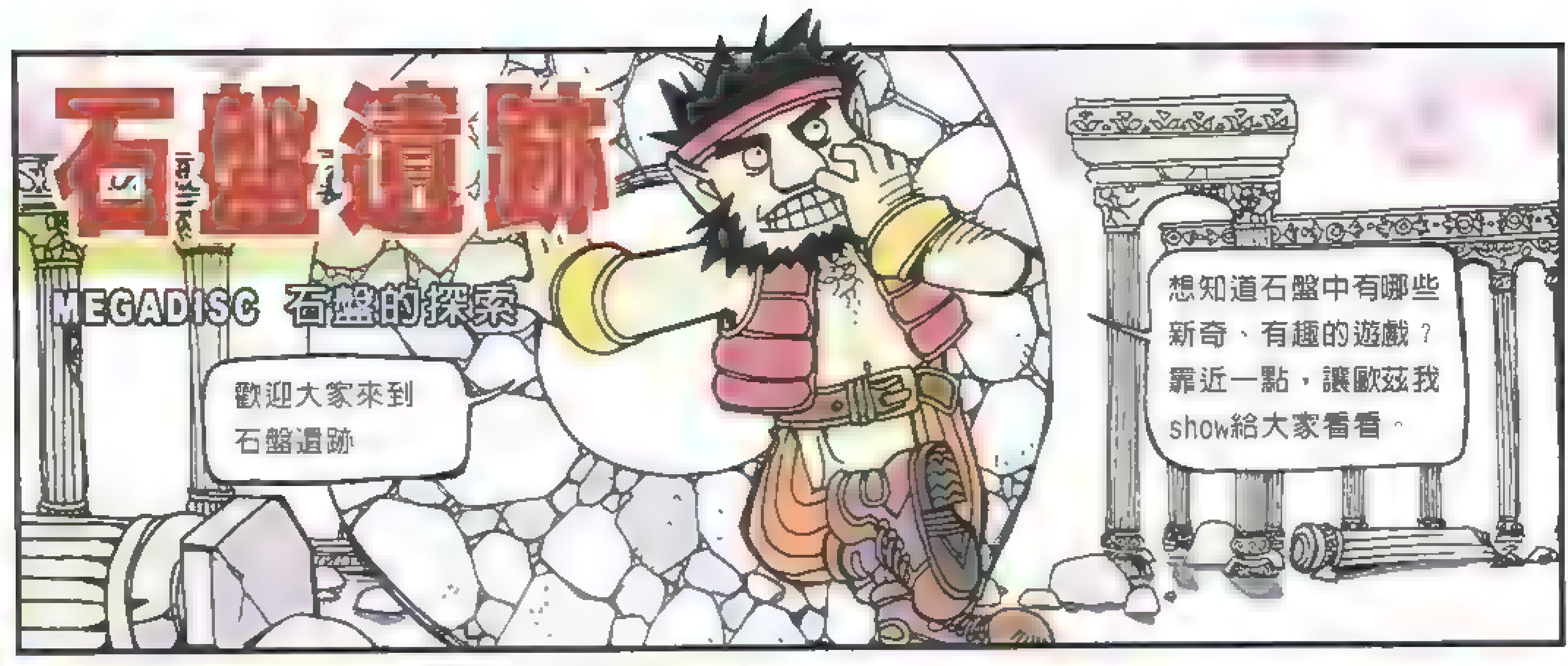


看到漢堂遊戲在資訊展賤價低賣，心中有點難過。某日本製作人就說過：遊戲價格的賤賣才是毀壞遊戲界的根本。【反正玩家就等著賤賣啊，遊戲公司賺不賺甘我屁事呢？】在下就看過某知名遊戲『異域○想曲』的討論版有人大吐售價苦水，等著賤賣中。隨著新進玩家的進入，舊式思想被瓦解，玩家素質與價值觀確實有必要提升，如果一直沉淪，對未來而言不是一種良好的因果。【不可否認，玩家素質真的低落】

沒錯，玩家站在監督的立場，對遊戲都有嚴苛的要求，因為買了正版，就是有特權，但是要求歸要求，遊戲廠商所需要的合理的要求，而不是想要甚麼就要甚麼，那麼一萬個玩家，一萬個要求那遊戲公司要怎麼去囊括呢？如果對於賈神結遊戲上有任何意見，煌煒還是希望大家不要亂亂的貼在遊戲討論區裡，拿起正版說明書後的回函，寫也　寫吧！



我這裡還是再對幽月煌煒說聲抱歉，感謝你對上次那個盜用事件不計較，還繼續支持我們 ^^，閒話家常完了，還是來討論一下《賈神結》吧，《賈神結》最為人詬病的就是他的存檔系統吧，如果迷宮內不能存檔就算了，連正常大地圖上都要找定點才存檔，這樣真是整人，更讓無法長時間在電腦前的玩家無法進行遊戲下去，這點漢堂蠻失敗的，整體來說雖然差了點什麼，但還勉強算是一個好遊戲，希望漢堂繼續加油了。頁 40P

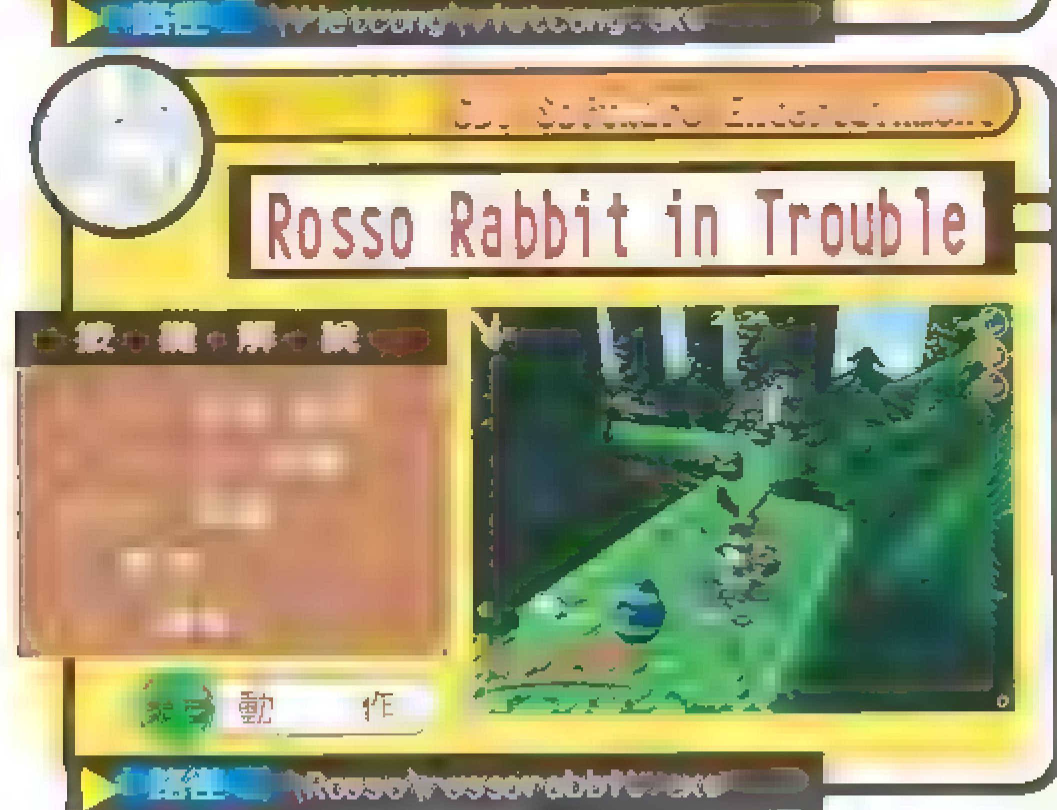




將MegaDisc石盤放入你的光碟機中，光碟機的Autorun功能會帶你進入石盤的主畫面。

若無法自動進入石盤的主畫面，請點選執行指令Autorun.exe，來進入主畫面。









輔助工具



媒體播放工具(支援 .dat .mov .mpg 檔案格式)：若你無法觀看遊戲展示，應是少裝了這類的播放工具，試試下述的軟體

wmp71tw.exe --Windows Media Players V7.1 中文版(繁體) for win98/2000

wmp71en.exe --Windows Media Players V7.1 英文版 for win98/2000

QuickTime6.exe --Quick Time V6.0.2

DivX502Bundle.exe --DivX V5.0.2 支援播放DivX格式的影片



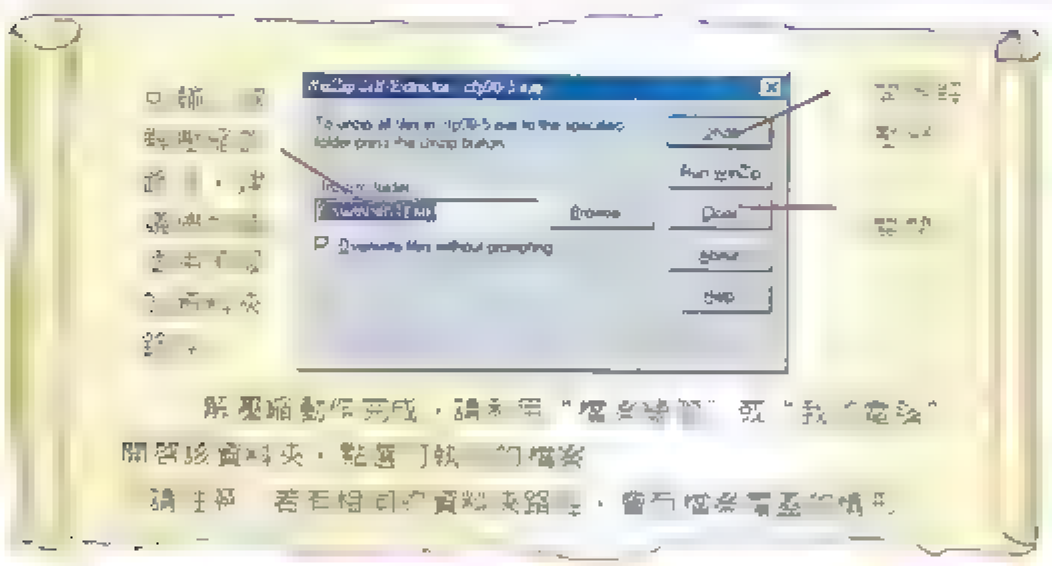
DirectX Driver：win95/98的遊戲大多須要它才能執行

dx81beng.exe --DirectX V8.1b 英文版

dx81bcht.exe --DirectX V8.1b 中文版(繁體)

dx81bchs.exe --DirectX V8.1b 中文版(簡體)



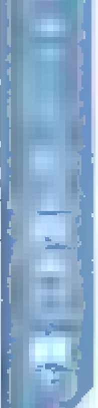












終極殺陣！Geforce FX5200 完全展現A3實力！

作者／莫凡

自從Geforce這個名詞出現以來，nVIDIA旗下已經超過數十款顯示晶片，頂著Geforce的名號大放光彩，似乎大家都已經認定，Geforce是高效能的代名詞！延續nVIDIA快速推出新顯示晶片的傳統，在大夥還在玩Ti系列的時候，Geforce FX系列顯示晶片已經悄悄的推出！隨著微軟DirectX9.0在去年年底的發佈，市面上針對DirectX9.0的顯示卡已經逐漸切入市場，尤其以nVIDIA GeForce FX5200系列和Ati Radeon9600系列格外引人矚目，重點除了支援DirectX9.0之外，還因為他們都有著相同的特色，那就是價格便宜~



nVIDIA顯示晶片 NV34

了解nVIDIA產品的人都曉得，晶片代號都是以「NV」為開頭，這次莫凡為各位介紹的FX 5200系列，代號為NV34。和NV30分為5800和5800Ultra一樣，NV34也分為標準和Ultra版兩種版本。NV34採用成熟的0.15μm製程的顯示晶片，具有4條渲染流水線，4個TMU單元，其顯示核心工作頻率為250MHz，記憶體工作頻率為400MHz（Ultra版本則為325/550MHz）。GeForce FX5200採用與GeForce FX系列相同的CineFX架構設計（但去掉了Intellisample2.0的支援），在全螢幕反鋸齒以及非等向性過濾方面，較GeForce4 MX系列有相當的改善，先進的高級頂點和圖元陰影引擎，能夠實現驚人的複雜特殊效果，帶來更快的遊戲速度和更平滑的畫面，最重要的一點是，其可提供完整的DirectX8.1以及DirectX9.0的支援。再者支援顯示卡與電腦系統之間的資料頻寬加倍的AGP 8X，讓顯示卡可以更複雜、更詳細的模型和紋理，不間斷的資料流程可使視頻流更平滑、遊戲播放速度（FPS）更快更流暢。

[illegible]	GeforceFX 5800 Ultra	GeforceFX 5800	GeforceFX 5200 Ultra	GeforceFX 5200
研發代號	NV30	NV30	[illegible]	[illegible]
核心工作頻率	500MHz	400MHz	325MHz	250MHz
記憶體工作頻率	DDR II 500MHz	DDR II 400MHz	DDR 325MHz	DDR 200MHz
AGP規格	AGP 8X	AGP 8X	AGP 8X	AGP 8X
CineFX技術	Support	Support	Support	Support
Intellisample技術	Support	Support	N/A	N/A
DirectX支援	DirectX 9.0	DirectX 9.0	DirectX 9.0	DirectX 9.0
像素流水線	8	8	4	4
RAMDAC	400MHz	400MHz	350MHz	350MHz
UDA統一驅動支援	Support	Support	Support	Support

nVIDIA Geforce FX系列顯示晶片規格比較一覽表

主機板	Gigabyte GA-7VAXP-A Ultra
CPU	AMD Athlon XP2000+
RAM	金士頓ValueRAM PC2700 512MB
硬碟機	Seagate 60GB、7200轉2MB Cache
作業系統	Windows XP SP1
測試軟體	3DMark 2001SE、Quake III

本次莫凡給各位介紹的，是最近在光華商場中相當熱賣的兩張「價格實在、效能良好」的Geforce Fx5200顯示卡，分別為青雲國際與寶聯電腦所推出，依照小的我慣例，先把測試平台寫給大家作為參考囉！順道一提，目前支援DirectX 9遊戲在市面上幾乎找不到，但是可以肯定的是，隨著時間的發展，採用DirectX 9的遊戲會越來越多。縱觀顯示卡市場，能夠與GeForceFX 5200抗衡的只有ATi Radeon 9200，不過這僅僅是Radeon 9100的AGP 8X版本，並不支援DirectX 9，但是在性能上，Radeon 9200略為超過GeForceFX 5200，而價格兩者非常接近，ㄟ...就看你怎麼選擇了！

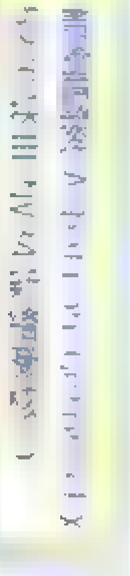
青雲國際Albatron GeforceFX 5200

記得前幾期曼凡就為各位介紹過這個 IT 產業的新兵、IA 產業的老鳥 青雲國際，本次拿到的GF FX 5200 顯示卡是青雲在二月份一口氣推出數款 GeForce FX 系列之一，產品外盒延續青雲 FX 繪圖加速卡系列新設計的 Gigi 蝴蝶女子 3D 人物，並搭配雷射炫光色彩，使整體散發出相當「亮眼」的感覺！

青雲 GeForce FX5200 繪圖加速卡系列，採用 NV34 新繪圖核心（CineFx 繪圖引擎），替換掉原先架構於 Ti 系列的第二代 nFiniteFX 引擎。CineFX 繪圖引擎並加入 Cg 語言函數編譯器以支援最新的 Microsoft DirectX9.0 及 OpenGL 1.4，使遊戲設計者或玩家更輕易撰寫程式。該顯示卡允許由單一圖元處影器程式擷取如：摺折曲面、位移、色澤 / 高光、環境、陰影及反射等 16 個獨特的材質貼圖，並支援 AGP 8X 傳輸模式，內建記憶體架構（128MB DDR）且以 128 位元高速匯流排的傳輸頻寬，充分的提高工作效率，對於遊戲或者動態視訊上的流暢度，更是無庸置疑的。



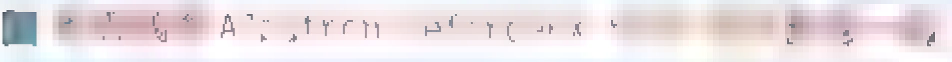


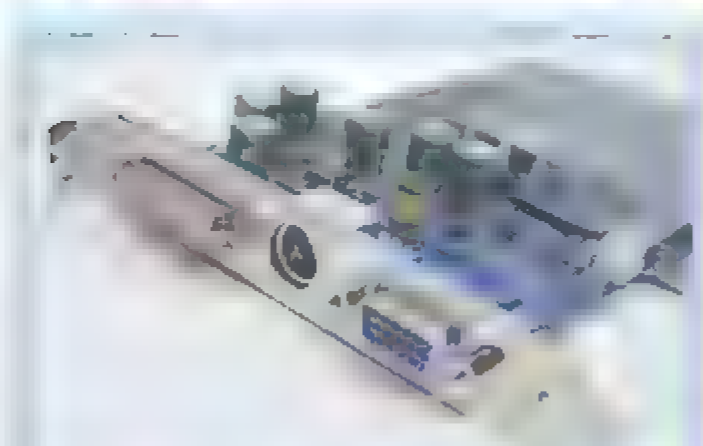




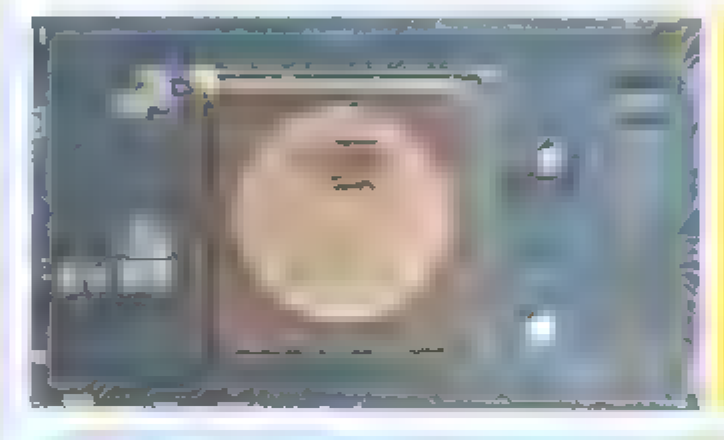
青雲GeForce FX5200 繪圖加速卡 RAMDAC（數位轉換速率）為 350MHz，最高解析度可達 2048x1536（@75Hz），並支援最新 nVIEW 繪圖顯示技術，並支援 nVIDIA 專有的 UDA（Unified Driver Architecture）技術。所謂的 UDA，就是一個驅動程式可以驅動全系列 nVIDIA 的顯示晶片產品，對於一般的使用者來說，可以大幅簡化驅動硬體的時間與難度！值得一提的，該顯示卡並未安裝散熱風扇，僅以散熱片來作為熱量發散的功能，但是根據實際使用上的感覺，溫度表現上中規中矩，並不會因為溫度過高而產生當機的現象。輸出埠則是包含 D-Sub、DVI 數位輸出、TV-Out 視訊輸出或 VIVO（Video-In/Video Out）介面。產品盒內附贈 S 端子轉 AV 線、DVI 轉 D-Sub 接頭、驅動程式光碟片、中英文說明書等附件及兩套遊戲軟體。

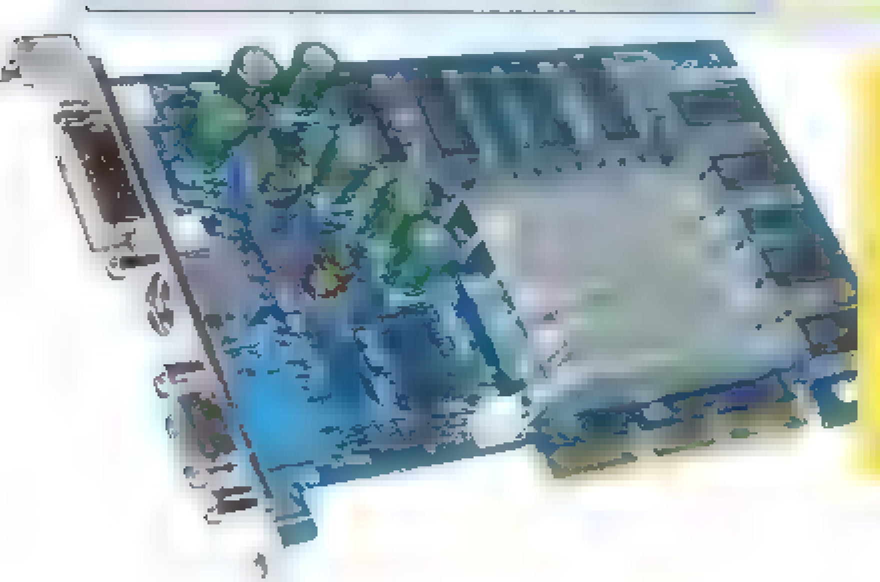
3Dmark 2001SE 1600X1200 32Bit	4194
3Dmark 2001SE 1280X1024 32Bit	5624
3Dmark 2001SE 1024X768 32Bit	7366
Quake3 Arena Demo1 1600X1200	85.1
Quake3 Arena Demo1 1280X1024	119.9
Quake3 Arena Demo1 1024X768	178.2





顯示卡背後提供傳統 15Pin D Sub 螢幕接頭與 DVI 數位式接頭，還有一組AV 端子可以提供使用者多重的輸出功能







採用三星SAMSUNG 記憶體顆粒，編號為K4D2816 3HD TC40，共提供 128MB DDR顯示記憶體的容量。

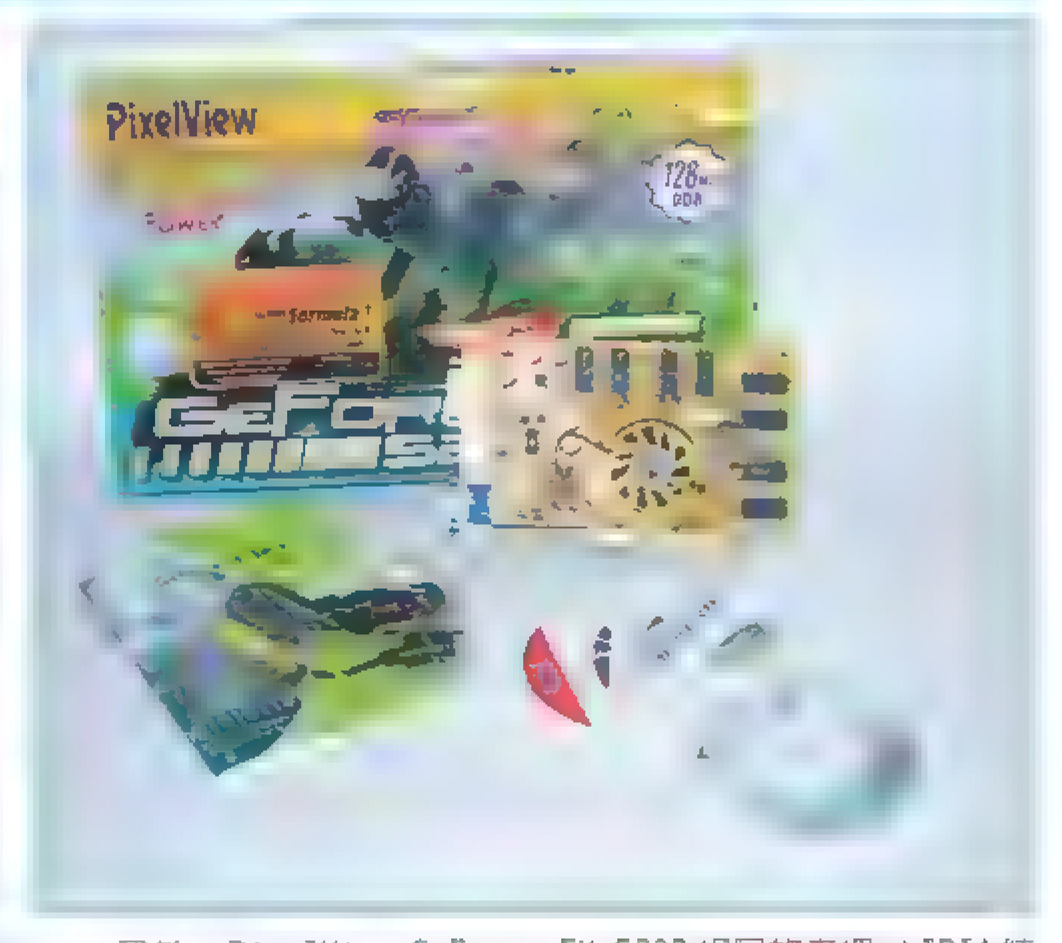
寶聯電腦 PixelView GeForce FX 5200

寶聯電腦在前一陣子同步推出PixelView GeForce FX family系列顯示卡：超值玩家級-PixelView GeForce FX 5600系列、入門玩算級-PixelView GeForce FX 5200系列，而這次送來的則為FX 5200顯示卡，該顯示卡採用NVIDIA GeForce FX 5200繪圖顯示晶片，採用AGP 8X、128MB DDR顯示記憶體設計。

外觀採用黃金色風扇設計的PixelView GeForce FX 5200，內建CineFX引擎，在AGP 8X管線的加倍傳輸速度，頻寬高達2.1GB sec，以及對128位元高影像等級的浮點運算功能，讓繪圖晶片在處理影像傳輸上達到最流暢及最真實的畫面呈現，完美的將CineFX引擎效能發揮到極致境界，更能完全支援DirectX 9.0，讓硬體系統在所有解析度下顯示最逼真的色彩與流暢的影線線條，並讓使用者在最流暢的顯示速度下享受好萊塢般的電影視覺效果。此外，針對Microsoft DirectX 9.0以及OpenGL 1.4提供最佳化與支援，以確保最佳效能並與所有DirectX 9應用程式相容，其完整支援Vertex Shader 2.0+及Pixel Shader 2.0+技術，幫助其影像色彩或陰影處理達到最精準的擬真環境。

3Dmark 2001SE 1600X1200 32Bit	4204
3Dmark 2001SE 1280X1024 32Bit	5619
3Dmark 2001SE 1024X768 32Bit	7365
Quake3 Arena Demo1 1600X1200	84.8
Quake3 Arena Demo1 1280X1024	121.1
Quake3 Arena Demo1 1024X768	176.8

[illegible] PixelView GeForce FX [illegible]



另外，PixelView GeForce FX 5200相同的支援nVIDIA統一驅動程式架構(Unified Driver Architecture，UDA)，提供相容性及高可靠度的nVIDIA驅動程式，並持續升級更新驅動程式的效能與功能，讓消費者輕鬆安裝與升級軟體，再加上DVC (nVIDIA Digital Vibrance Control)技術的協助，可以提供完善的調整功能，在任何環境下提供更豐富穩定的色彩度、明亮度及清晰度。隨產品附贈S端子轉AV線以及多款遊戲與WinDVD4.0多媒體播放程式，可以讓使用者省下一筆不少的軟體費用喔！



PixelView GeForce FX 5200隨產品附贈S端子轉AV線（透過此線材亦可提供S端子輸出）。



顯示卡背後跟青雲[illegible]一般，提[illegible]數[illegible]，也有一組AV端子可以提供使用者多重的輸出功能



[illegible]





採用三星SAMSUNG記憶體顆粒，編號為K4D281638E-TC40，共提供128MB DDR顯示記憶體的容量，兩款顯示卡的記憶體提供的頻率是相同的。

[illegible]



Microsoft

作者／[illegible]

微軟無線光學滑鼠

要說微軟(Microsoft)是電腦軟體領域中的領導者，相信不會有人反對，畢竟微軟掌握大部分的作業系統市場，更是軟體標準的制訂者。但大家可能都不知道微軟除了在軟體的開發上不斷創新外，在電腦周邊硬體上也是有相當不錯的成績。微軟雖將自己定位在軟體開發者的角色，但對於電腦周邊的開發，微軟也同樣投入不少心血，為什麼微軟將自己定位為軟體商卻投入電腦周邊硬體的開發，相信讀者們一定相當好奇，只說微軟想要在硬體市場中賺更多的錢，微軟會選擇開發電腦周邊硬體可是有其特殊的考量。

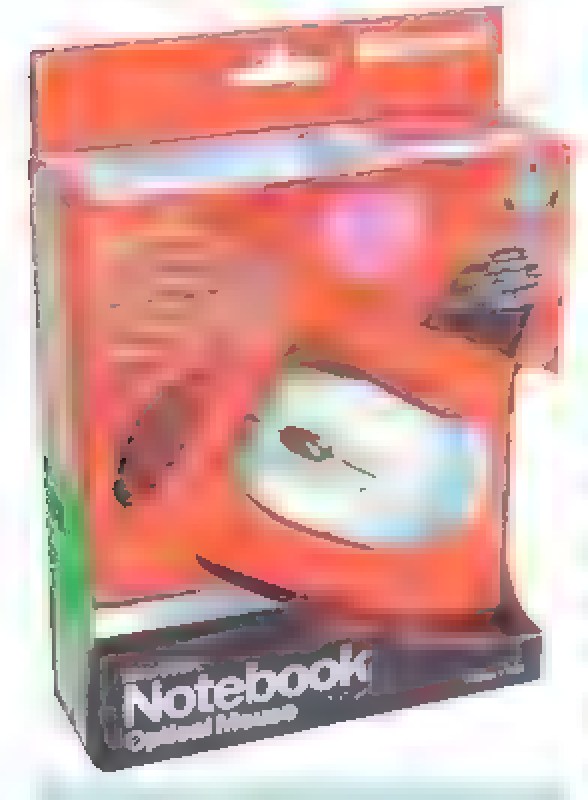




軟體與硬體的緊密結合

微軟在硬體產品的研發標的，[illegible]、[illegible]品開發，[illegible]中，輸入裝置[illegible]需求並不多，[illegible]目在微軟發展[illegible]都[illegible]下，能夠協助使用者輸入的裝置，就變得更加重要[illegible]，整合硬體工業設[illegible]工作，[illegible]

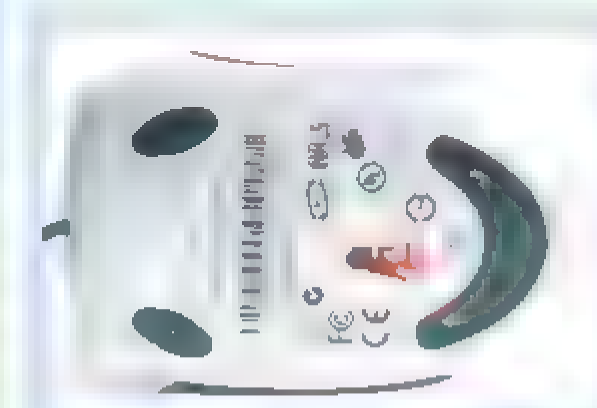
光學迷你銀鯊



光學迷你銀鯊是一款專為筆記型電腦使用者所設計的產品，產品設計以便於攜帶與使用為設計考量。迷你銀鯊相當的小巧，大小只有一般滑鼠的一半，較為特殊的是在造型的設計上，並無一般常見的大弧度曲線，這不禁讓筆者感到困惑，難道筆記型電腦用的滑鼠不用考慮到使用時的舒適？但是在使用過後筆者的困惑便一掃而空，雖然沒有大弧度曲線，但特殊的造型設計讓迷你銀鯊可以有效利用到手掌與滑鼠接觸的部分，提供適當的支撐力，加上尾端微縮並在兩側使用較為柔軟的塑膠材質，使用時讓使用者有著舒適的[illegible]，[illegible]適合長時間的使用。[illegible]，[illegible]，更[illegible]不同的特色[illegible]，雖然[illegible]，[illegible]不偷工減料，提供高靈敏度與準確性[illegible]傳輸線，微軟[illegible]傳輸線[illegible]，[illegible]簡單，只要將USB連接，USB介面系統就會自動安裝，另外同時支援視窗作業系統與麥金塔的MAC OS 10.1作業系統。



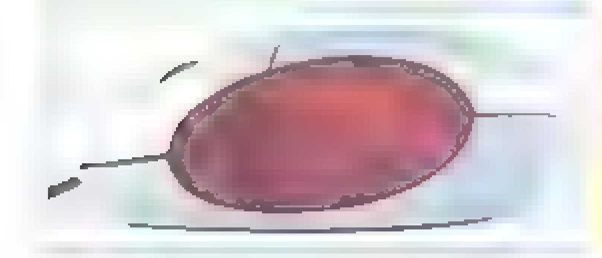
[illegible]



迷你光學銀鯊雖然小一號，但使用的光學感應技術可沒有偷工減料。使用[illegible]（黑色部分），讓滑鼠在大多數的材質上都可以毫不費力的順暢移動。



迷你光學銀鯊在外型的設計上並不強調人體工學設計，但是藉由巧妙的設計讓使用者獲得絕佳的舒適感，是款同時考量到隨身攜帶性與使用舒適感的優質滑鼠。



[illegible]



使用USB介面，並未採用無線傳輸技術。微軟也彈性的將傳輸線的長度與直徑一併縮小，將傳輸線造成使用者困擾的可能性大大降低。

[illegible]





無線光學寶藍

雖然將光學技術與無線傳輸技術相互結合並非微軟獨創，且該產品也不是微軟第一款結合無線與光學技術的產品，但全新的無線光學寶藍鯊，將會帶給使用者更不一樣的使用感受。

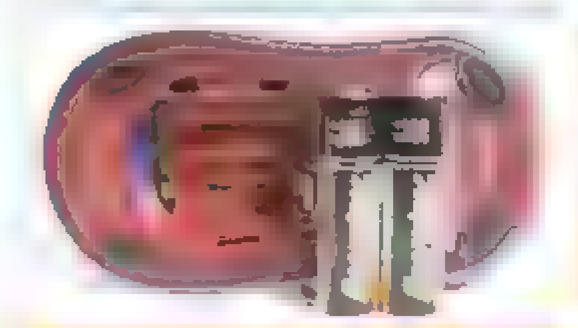
在外型的設計上，無線光學寶藍鯊不同於以往高階滑鼠所帶給人的時尚、科技感，使用簡單的線條，加上銀色的金屬感，並搭配藍色底座的顏色，給人充滿年輕活力的感受，強調電腦玩家獨特的風格。雖然寶藍鯊在造型的設計上採取簡單曲線的設計，但在人體工學專家的巧妙設計下，寶藍鯊依舊能夠提供使用者手掌足夠的支撐力，並且能讓使用者的手掌舒適的與滑鼠貼合。寶藍鯊使用微軟先進的光學感應技術，可以每秒擷取6000張圖片，每秒可以追蹤到37英吋的距離，提供極高的準確性，這樣的表現讓寶藍鯊的效能凌駕於一般的光學滑鼠。在無線傳輸技術方面，微軟與各大廠一樣採用先進的無線電傳輸技術，使用者可以在接收器6英尺的範圍內，不受方向與線的限制，帶給使用者自由寬敞的工作空間。還搭配微軟專為旗下滑鼠開發的 IntelliPoint 軟體，讓寶藍鯊提供更為強大的功能。除一般滑鼠功能的設定外，IntelliPoint 軟體還提供許多特殊功能。IntelliPoint 讓使用者可以針對個別軟體設定滑鼠按鍵的功能，另外還可以針對特定軟體關閉滾輪功能，避免不適用滾輪的軟體而開啟滾輪使用時的不便。既然是由微軟設計的軟體，IntelliPoint 不論是在安裝或是設定功能時的介面設計，都使用大量的圖片說明，並有妥善的引導，讓使用者清楚的瞭解如何使用該軟體的功能。



無線光學寶藍鯊採用簡單的設計、搭配鮮明的配色，產品風格年輕化符合玩家型的使用者。



微軟將滾輪加寬並改良滾輪的效能，讓滾輪的使用更佳方便與順暢。

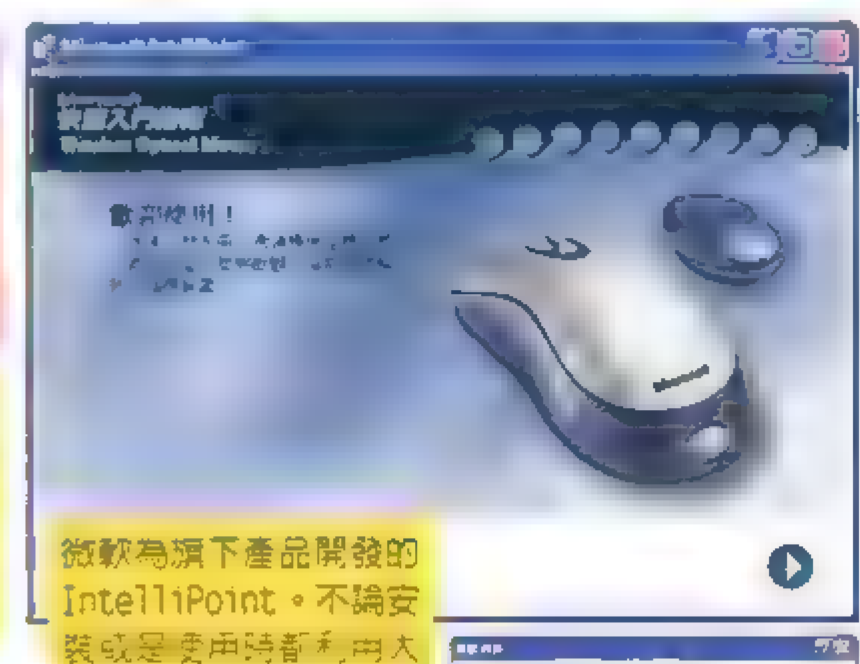


寶藍鯊需使用2顆3號AA電池，微軟推薦使用勁量鹼性電池並在系列產品中隨產品附贈。

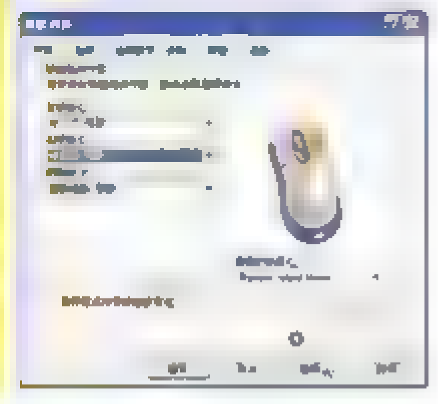




滑鼠與接收器上各有一顆頻道切換鍵，用來進行頻道設定

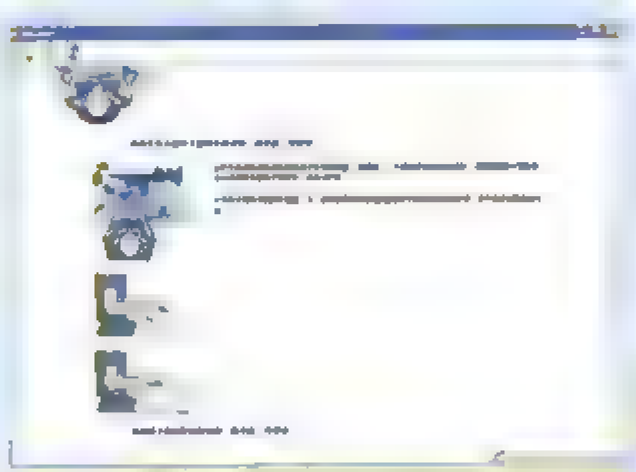


微軟為旗下產品開發的IntelliPoint，不論安裝或是使用時都採用大量的圖片加以說明，讓使用者可以輕鬆完成安裝與功能設定。IntelliPoint除支援視窗作業系統外，也同時支援麥金塔作業系統MAC OS全系列。





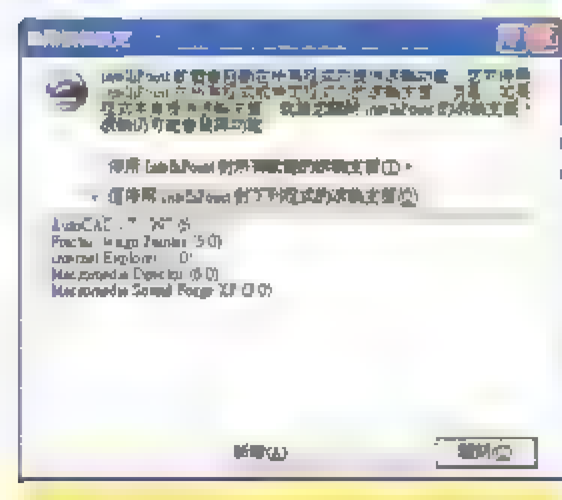
無線電接收器的造型相當搶眼並採用與滑鼠相同的配色，讓滑鼠與接受器更加搭配。



身為國際性大廠的微軟對於電腦使用健康相當注重，除加強產品人體工學的設計外，在說明書中都提供電腦使用健康指南並將其製作為互動性佳的電子版，如果使用者不想因為長時間使用電腦而對身體的健康造成影響，可以好好參考指南中的建議。



微軟光學感應技術帶給使用者更高的動作追蹤能力與更精確的定位。



IntelliPoint 會在所有的軟體中加入滑鼠滾輪的功能，所以當使用不適用滾輪的軟體時，可以利用設定功能關閉滾輪功能。



接收器使用USB介面並附贈USB轉PS/2的轉接頭。

威盛"Mark" CoreFusion處理器平台

開創資訊應用新世紀



全球IC設計與個人電腦平台解決方案領導廠商威盛電子，正式推出代號為"Mark"的VIA CoreFusion處理器平台，配合新興的Flat Pane生活型態，為下一世代的連結運算(Connected Computing)和數位娛樂設備提供最佳解決方案。

代號為"Mark"的全新VIA CoreFusion處理平台，結合新一代Nehemiah核心的VIA C3 1GHz處理器與VIA ProSavage CLE266北橋，採用單一、低耗電的封裝，明顯減少主機板佈線所佔的空間，並可整合全套高效能x86電腦運作、網路連接、數位媒體播放和錄音等功能，同時，由於整合S3 Graphics UniChrome 2D/3D AGP8X繪圖核心，內建的完整MPEG-2編碼器，可確保DVD播放運作順暢。VIA ProSavage CLE266同時支援高速DDR SDRAM記憶體、動態補償（motion compensation）和延伸出桌上電腦的雙屏幕輸出功能(DuoView)。新一代VIA C3處理器擁有先進的數位媒體處理功能，包括支援16階管線pipeline stages）、SSE多媒體指令集、StepAhead先進分支預測架構，強化的64KB全速專用L2快速緩衝貯存區、16向結合性（16-way associativity），和全速的浮點運算單元。另外，搭配獨一無二的PadLock數據加密引擎（Data Encryption Engine），VIA C3也是市面第一款整合高階隨機數值產生器(Random Number Generator)的高效能 x86處理器，提供更安全的系統應用設計 可選擇結合VT8235和VT8237南橋晶片，支援更豐富的擴充功能，例如高速乙太網路、USB 2.0、ATA-133、Serial ATA和六聲道環繞音響。VIA 'Mark' CoreFusion處理平台預計在2003年下半年推出

威盛發表支援AMD Opteron平台晶片組

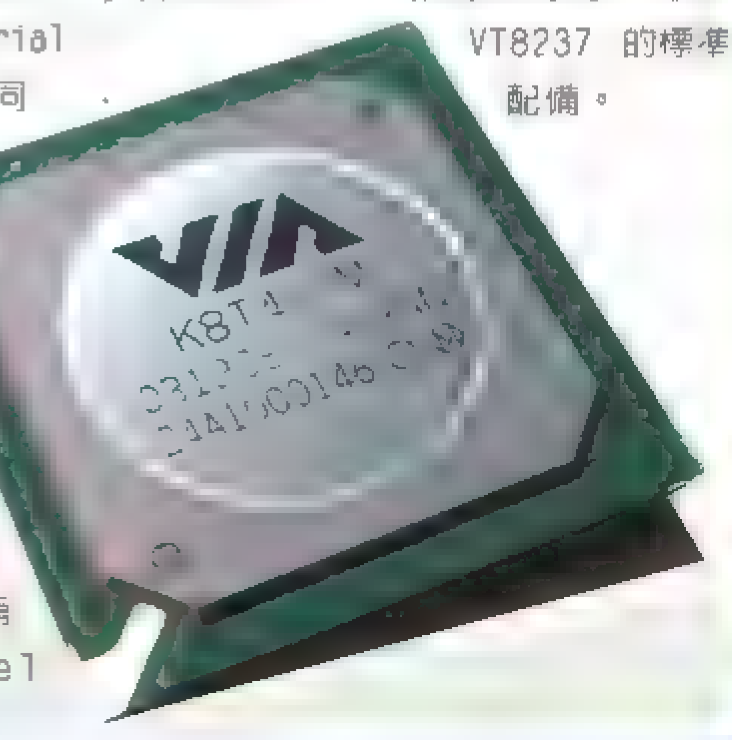
領先跨入64位元戰場



全球IC設計與個人電腦平台解決方案領導廠商威盛電子，宣布推出支援全新AMD Opteron伺服器和工作平台系統處理器的新一代晶片組產品VIA Apollo K8T400M。

VIA Apollo K8T400M晶片組以高速、低延遲（latency）的HyperTransport通道與AMD Opteron處理器連接，是專為企業防火牆、高負載資料應用以及網路管理所設計的新一代強力伺服器解決方案。K8T400M同時也適用於工作站的應用環境，內建AGP 8X控制元件的北橋晶片，使AMD Opteron處理器系統能搭配最新專業等級的3D繪圖處理器。

K8T400M北橋透過高速的Ultra V-Link連接VT8237南橋，頻寬則達每秒1.06GB。VIA VT8237南橋支援2個Serial ATA通道，提供每秒150MB的頻寬，同時整合RAID (0, 1, 0+1 & JBOD)及8個USB 2.0連接埠，VT8237為專業級玩家提供了最高效能的周邊設備連接能力。VT8237更整合VIA Vinyl音效技術以及Six-TRAC環繞音效，大幅改善消費者的影音經驗。另外，為了擴大系統整合者的產品設計彈性，VT8237考量現有技術規格，也支援雙通道Parallel ATA-133，此外包括10/100Mbps高速乙太網路的VIA MAC、整合的PCI介面和MC'97數據機等等，都是VT8237的標準配備。



GIGABYTE

繪圖卡 主流市場新貴

技嘉科技新系列 GV-R9200 繪圖卡

技嘉科技於近日發表新系列繪圖卡Gv-R9200。承襲了技嘉科技一向所堅持的技術領先、品質穩定、效能價格比佳，這款GV-R9200無疑的將成為繪圖卡主流市場的新貴。

GV-R9200採用ATI RADEON 9200繪圖晶片，強調在繪圖應用軟體與遊戲軟體的3D效能。首先它支援4條繪圖管線，與AGP8X匯流排，使其頻寬加大雙倍，效能比同等級的產品更具優勢。同時可搭配64MB或是128MB DDR記憶體，並支援ATI晶片獨特新版的「SMARTSHADER」技術，細微的處理光影效果。而「SMOOTHVISION」則提高影像銳利度與清析度，但絲毫不影響整體影像流暢度。除此之外，透過「FULLSTREAM」的串流影像強化技術，即便是上網瀏覽網頁或網路遊戲都不會為CPU帶來額外的負擔。

技嘉科技針對繪圖卡主流市場而設計的GV R9200系列開發出三種不同規格：GV-R9200-B3、GV-R9200-C3與GV-R9200-VIVO。其中GV-R9200 B3支援64MB記憶體；GV-R9200-C3則支援128MB記憶體；而GV-R9200-VIVO除了支援128MB記憶體外，同時配有Video-In、TV Out功能。消費者可視其需求來採購。



Model Name	GV-R9200-B3
Chip	R9200
AGP Type	AGP 8x/4x
Core Freq	250MHz
Mem Freq	200MHz DDR
Memory Size	64MB
Mem. Data Bus Width	128 bit
D-Sub	Yes
DVI	DVI-I
TV-Out	Yes
Video-In	n/a
DirectX	8.1
Packing	PowerDVD XP Serious Sam

Ergotech 人因科技

雙通道必成主流 SiS655 全面登場



矽統科技近期首次涉足雙通道記憶體晶片組，推出其高端市場的最新主打產品SiS655，由於主機板廠商普遍看好雙通道DDR的發展前景，所以SiS655一經推出便已得到了眾多著名主機板廠商的積極回應，包括Aopen（建碁）、ASUS（華碩）、Gigabyte（技嘉）、MSI（微星）、Iwill（艾崴）等各大品牌相繼發佈了SiS655晶片組的主機板，豐富多樣的品牌選擇為產品的熱銷奠定了良好的基礎。在全球各大電腦賣場，依靠其出色的性價比和豐富的功能迅速得到了高端用戶和遊戲發燒友的青睞。

SiS655的技術規格：支援533MHz前端匯流排的Pentium 4處理器，擁有AGP 8x圖形介面、雙通道DDR333記憶體控制器以及連接SiS655與南橋晶片SiS963的SiS MuTIOLR（妙渠）1G技術。SiS655的雙通道DDR333記憶體控制器可運作在1X128 bit模式或者2x64 bit模式，都可將記憶體頻寬提升至5.4GB/s，並提供了靈活、多選擇的DIMM特性設定，以確保雙通道的優勢。此外，BIOS級的SiS655晶片組更支援最新的Hyper Threading超執行緒技術。SiS655搭配南橋晶片SiS963，它提供對IEEE 1394a高速連接器、USB 2.0和兩個ATA 133/100/66 IDE硬碟介面的支援。

對想採用Intel平臺的雙通道DDR晶片組消費者而言，具備價格優勢的SiS655，正是一項絕對值得的選擇。SiS不單率先領先支援雙通道DDR記憶體，此外SiS相關系列晶片組近期也將會在市場上出現，它們對800MHz的前端匯流排P4和雙通道DDR400的支援，也預示著未來的主流將是雙通道DDR。隨著DDR市場的發展，矽統SiS655無疑以其出色的性能指標和多樣的選擇成為當前P4平臺的最佳利器！

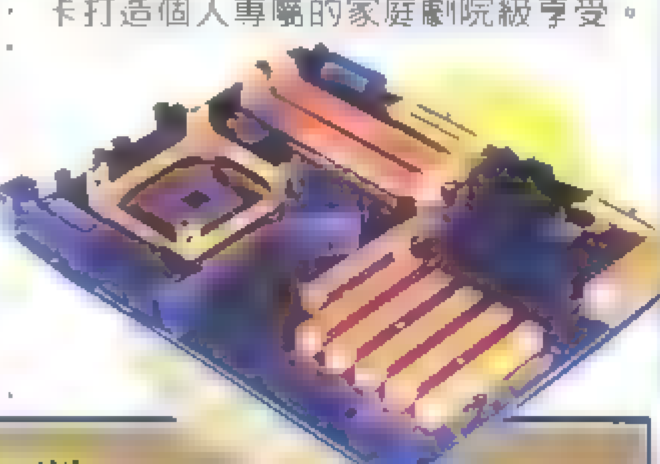
作者－歐茲

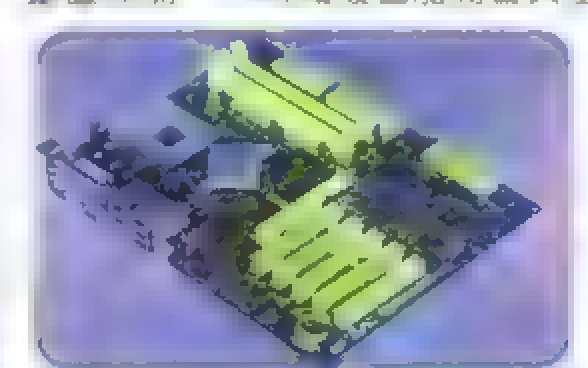


友通資訊 秒殺系列 主機板即將登場

友通資訊DFI 隆重向國內玩家發表"秒殺系列"，板如其名，在任何的遊戲中以優異的效能讓你的對手顏面盡失，更將重新定義超高階主機板的硬體規格，帶給你前所未有的視覺體驗。

秒殺系列共有3片主機板，每一款都是造板工藝的超水準演出，適當的放置AGP 插槽與記憶體DIMM，讓以往發生在安裝顯示卡與記憶體時的困擾煙消雲散。主機板上使用兩組電源接頭，以提升主機板的穩定度與效能。四個圓視在CPU 插槽周圍的孔位，讓使用者可以使用各種大型的風扇。此外絢麗感應彩飾系統與螢光圖形排線，在黑暗中迷人的螢光效果。Front x 獨家的前方面板裝置，提供無限的可能。獨門設計的 on-board 電源與重置開關，不用機殼也能開啟與重置您的系統。全球獨家內建RAID 1 5，只需要兩顆硬碟（傳統需要四顆），就能夠結合RAID 0的高效能（讀取）和RAID 1的安全性（寫入）。Genie BIOS提供人性化的超頻環境：CPU/DRAM 頻率設定、電壓設定、Gigabit LAN, RAID, LAN 啟動／關閉、可選擇的記憶體時序、CPU 過熱保護。Live Update 線上自動從友通DFI 資料庫升級最新版本的BIOS。內建六聲道音效晶片，配合S/PDIF 卡打造個人專屬的家庭劇院級享受。





產品名稱	LANPARTY PRO875	LANPARTY NF2 ULTRA	LANPARTY KT400A
[illegible]	[illegible]	[illegible] ULTRA 400	VIA KT400A 8235
		MC[illegible]	
[illegible]	[illegible]	AMD At[illegible] XP	AMD Athlon XP
[illegible]	[illegible]	CPU [illegible] North Bridge	CPU Vcore North Bridge
		FSB DDR AGP	FSB DDR AGP
FSB [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible] DDR 400	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
AGP [illegible]	[illegible]	[illegible] 4X 8X	[illegible] 4X 8X
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible] Out	[illegible]
[illegible]	[illegible]	1	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible] 0 1 5	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
LAN	[illegible]	Dual Ethernet LAN	[illegible] Ethernet LAN

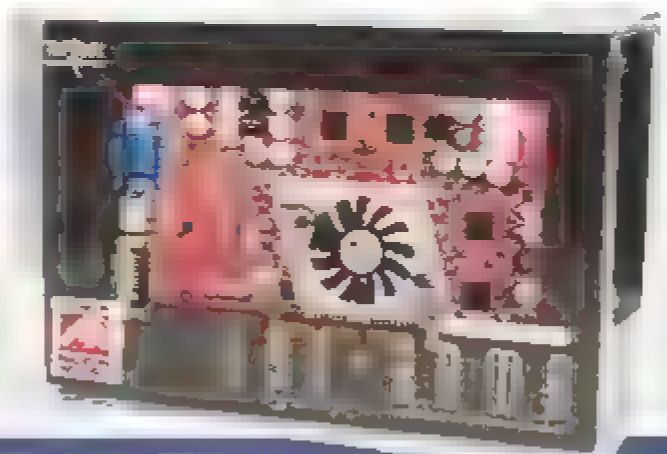


極品！啓亨 EYE.BOMB 9800PRO

結合ATI 原廠精良繪圖卡工藝與啓亨匠心獨具的時尚意念，以高貴華麗的壓克力水晶造形設計，創造出全球最出色的繪圖顯示卡EYE．BOMB 9800PRO。

專心的女人最美，慵懶躺在水晶壓克力盒中的EYE．BOMB 9800PRO 更美，些微的壓克力水晶反光的線條，永久散發出彩虹般的光芒；舒適柔軟的黑色EVA，給予全世界最快速的火紅EYE．BOMB 9800PRO 繪圖卡，最佳的保護及歸宿。既然是世界第一，就不用理會後面追隨者的紛擾，既然是世界最美的繪圖卡，更不用知道其他的顯示卡了。

輕描淡寫的256 bit 記憶體介面，SMARTSHADER 2.1 及 SMOOTHVISION 2.1，讓它的3D [illegible]一個[illegible]的標竿，[illegible]其它的遊戲[illegible]，[illegible]算什麼[illegible]128-bit [illegible]算，讓[illegible]有[illegible]等級的[illegible]光[illegible]效，[illegible]STREAM[illegible]遊戲畫面更順暢，VIDEOSHADER 提供無可超越的數位影像畫質，誰叫我是世界最好的呢。既然是最出色，那麼魔鏡就沒有用武之地，既然是最完美，那就不用整形醫師了，既然最快速，就不怕孤獨，啓亨EYE．BOMB 9800PRO 只有兩個字形容－－極品！




研發製作
MONSTER EGG
怪獸蛋有限公司
MONSTER EGG LIMITED
殭屍道長搖鈴登場，"趕屍"快遞可愛發送
手搖鈴，大小殭屍齊聚一堂
施符咒，護送殭屍返鄉歸靈
耍功夫，驅妖除魔解救眾生
全省發燒熱賣中
代理發行
智冠科技股份有限公司
靈幻宅急便
急急如律令

殭屍運送守則　四大優質保證



1.保證平安送到家

免費贈送沿路降妖除魔活動、為民除害。不論上刀山、下油鍋，絕對排除萬難，送貨到府。



2.保證新鮮不屍變

運送過程中定時以符令、清香等道具維持殭屍新鮮度，防止屍變，保證跟新的一樣



3.保證百分百安全防護

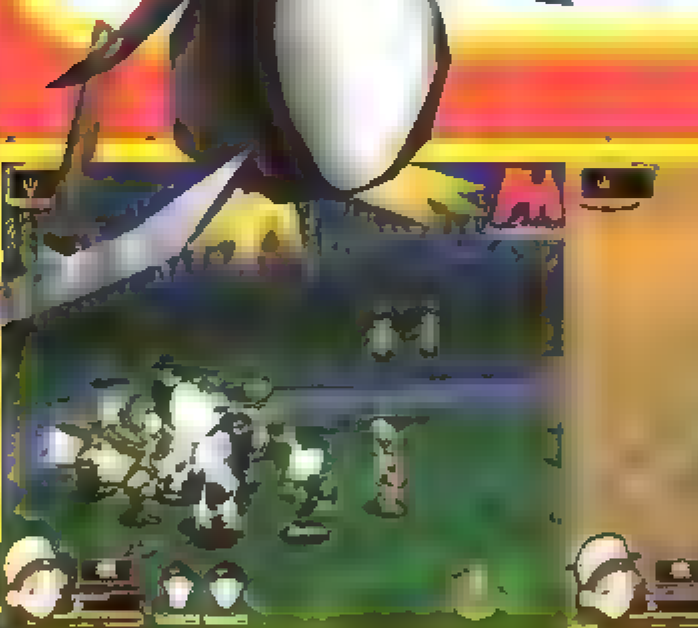
殭屍本身皆安裝有自我防禦系統，遇有意外時，配送員會以配發之搖鈴啓動，保證不讓殭屍受到任何傷害！

＊備註　不同的鈴聲代表不同的行為模式，使用方式請參照搖鈴使用手冊



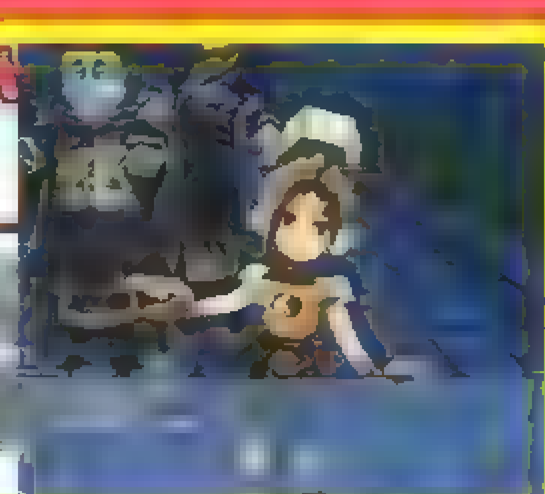
4.保證“零”風險

如意外持續擴大時，可從百寶袋中取出電擊、火焰及寒冰等符咒搭配使用，務求使殭屍的傷害減至最小　如已有傷害，也可藉由恢復符咒復原，保證毫無損傷！










衝啊！
咻!!
風火雷劍棍千變萬化，
打倒魔頭捍衛愛與和平！



五路福星奇招百出

活潑善變的超可愛SRPG即將響叮噹登場!!







對戰陣勢自由作變化

戰鬥位置棋盤式走法，攻守進退完全掌握，強壯前鋒阻擋凌厲攻勢，魔法後衛攻擊全畫面，運籌帷幄小心出招！

五種職業團結力量大

仁心醫生緊急救命，英勇劍士奮勇殺敵，持杖和尚力大無窮，嬌俏神卜、魔法師妹法術強力轟炸，五人合力掃蕩黑風山魔頭。

百樣道具無敵展功力

多種道具隨著時間、村莊變換，等級提昇，可用配備性能再加倍！武器、防具各有專屬，魔攻、武攻各有增進，就看你如何取捨！





5月7日
勇者爆爆龍
超Q超夢幻的童話國度 驚奇又刺激的動作探險



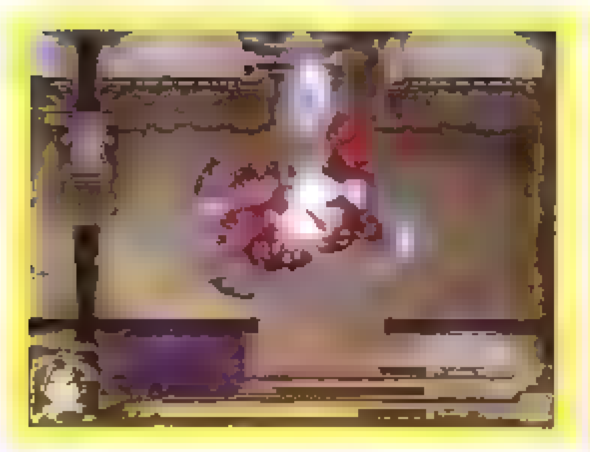




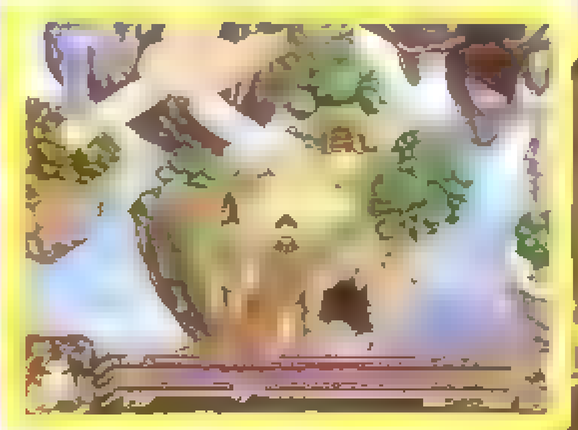
日式童話的場景風貌、活潑輕快的音樂節奏，
加上鳥兒、煙霧、藍天海景的自然陪襯，
體驗玩遊戲、看卡通的絕妙樂趣！

想順利解開謎題？
免不了得和超炫另類打扮的人物對談，
其裝飾耍酷表情、勁爆犀利對話，
你…招架的住嗎？！

氣球炸彈怪、嘰嘰魔法師、草菇怪、亡魂兵……
可怕的迷宮裡充滿著新奇古怪、身懷絕技的大壞蛋。
不論攻擊、閃躲、施展魔法，只要身手矯健、頭腦清楚，
趕走牠們絕非難事！











永遠記得你的雙眼，
無論世界如何改變……
京華風雲
紅樓續夢
智冠科技股份有限公司
TCW 智冠 全彩狼工作室

在時代浪潮中，尋找人生與愛情的出口

戀愛・找尋紅樓未完的情緣

前世紅樓裡的痴戀再度纏綿，九位女孩等待再續前生緣，在滾滾紅塵中即使早已不記得彼此，仍要努力追回以往的甜蜜。

養成・滿足理想情人的塑造

財勢、權力、學識、武功四者兼備，西學、國學、口才、藝術樣樣精通，一切完美只為了成為捕獲女孩的心的標準情人。

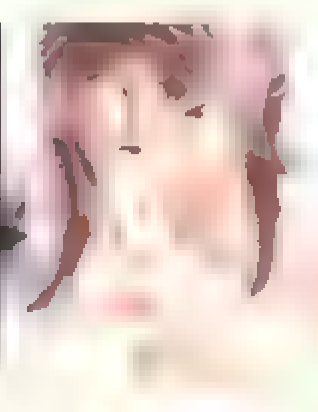
經營・叱吒十里洋場的風雲

在最繁華的上海十里洋場，設立洋行、劇場、茶莊，放身陰謀、理想、鬥爭中，成為叱吒一方的商場大亨，建立屬於自己的上海灘。

格鬥・戰鬥保衛飄搖的中國

在洋人、鬼子的欺壓之下，全心鍛鍊自身體魄，和陳真抗暴除奸、重振精武門雄風，在最慌亂的時代成為受人景仰的一代武者。







在最黑暗也最有希望的清末十里洋場　創造愛情花火的養成遊戲

神隱少年

神隱天地劫
少年伏魔錄

熱血少年斬妖除魔　打造亂世神幻新樂章

演繹愛情與親情的神魔啟示錄

暴秦當政　群魔並起　神隱少年　再戰五行

解救封印之諸神，殺盡亂世之妖魔。神魔兩大陣營雙雙出擊，神州大地翻雲覆雨之戰在所難免。

回合制的棋盤式戰鬥。人物五行相生相剋，配合地形改變，敵我接鄰關係，將對戰局起到至關重要的變化。

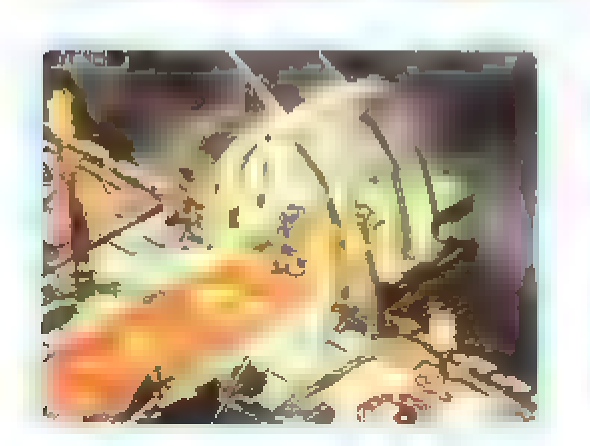
濃郁中國風味的舊式場景建築、自然寫實的鮮明角色、曲折離奇的故事情節，即將為您一一展現。

研發製作

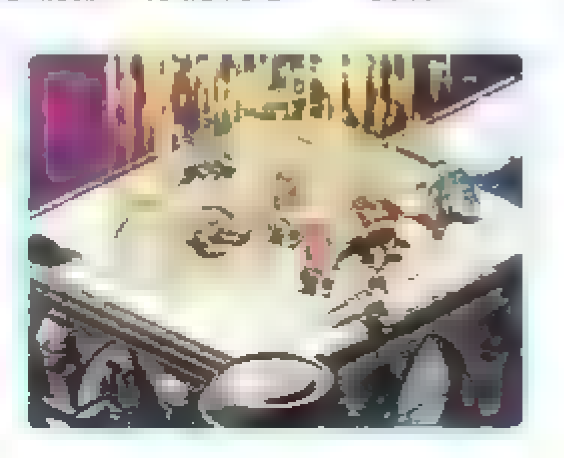


出版發行

智冠科技股份有限公司











電玩圖鈴 跟你e起來Play^^
即日起至92/7/8止，凡泛亞電信用戶下載RO仙境傳說、
金庸、三國Online鈴聲、圖案達6次以上(含轉發)，
即可參加抽獎~
及e-Play電玩雜誌半年份(二十名)
得獎名單於2003/8/1公佈於泛亞網站中
Http://www.meloring.com.tw/
電玩鈴聲下載
寫簡訊→輸入歌曲編碼
→發送代碼
送出
NOKIA 系列手機 / 新冰河光311A
資訊服務費6元+傳送費3元
06ERKB RO 廣告發燒曲
06ERKC RO 守候永恆的愛
06ERKD RO 推薦主題曲
06ERKE RO 濁華曲
06ERKF RO 最受歡迎曲
06ERKG RO 依斯魯得島
06ERKH RO 超高人氣曲
06ERKI RO 新手村曲
06ERKJ 三國 零心深廣告曲
06ERKK 三國 三國迷必備曲
06ERKL 三國 稱霸三國
06ERKM 三國 不悔愛你
06ERKN 三國 美夢成真曲
06ERKO 三國 英雄淚
06ERKP 金庸 金庸推薦曲
06ERKQ 金庸 發燒下載曲
06ERKR 金庸 俠客情
06ERKS 金庸 笑傲天下
06ERKT 金庸 濃情留戀曲
06ERKU 金庸 愛你的勇氣
智冠魔玩園
個性標誌下載
寫簡訊→輸入個性標誌編碼→發送代碼 010→送出
適用機型 NOKIA 系列手機 / 新冰河光311A
計費方式 資訊服務費6元+傳送費3元
08ZYA
08ZYB
08ZYC
08ZYD
08ZYP
08ZYF
08ZYG
08ZYH
08ZYI
08ZYJ
08ZYK
08ZYM
08ZYN
08ZYO
智冠魔玩園
保護程式下載
寫簡訊→輸入保護程式編碼→發送代碼 321→送出
適用機型：NOKIA 系列機型8250、3330、3315、3310
計費方式：資訊服務費7元+傳送費3元
08SZYA
08SZYB
08SZYC
08SZYD
08SZYE
08SZYF
08SZYI
智冠魔玩園
圖片訊息下載
寫簡訊→輸入圖片訊息編碼→發送代碼 321→送出
適用機型 NOKIA 系列機型6210、6250、7710、8210、8850、8250、3315、3210、3330、8310
資訊服務費7元+傳送費3元
08OZYA
08OZYB
08OZYC
08OZYD
08OZYE
08OZYF
08OZYG
08OZYH
08OZYJ
泛亞電信
中華音樂網



十二大門派及自創門派經營模擬白皮書

－ 六大章節引領你一統天下霸圖 －

內容有天下霸圖的武林大事紀、十二大門派特色分析、以及特殊人物的詳盡介紹，此外玩家還可以透過心理測驗的小遊戲，找出最適合自己的門派喔！

知道如何有效率的安排人物行程表嗎？如何快速增加弟子的各種屬性呢？如何提昇門派聲望？主產場所升級的要訣是什麼？俸闆事件有什麼不為人知的秘密呢？本章將完整公開獨門秘方！

本章中的十二大門派與自創門派武學結構分析，以及全武林武功完整分析，一向是武林中公認最具價值的至寶，除此之外，還詳盡介紹了閉關修練上乘武學秘法、實戰中真實的攻擊效果以及如何快速增加武功的經驗值，成為武林高手的關鍵就在本章喔！

本章將完整剖析各分舵地點之特色，以及興建及拆除設施需注意之事項，此外還有各戰鬥地圖完全直擊，讓玩家談笑用兵，輕鬆過關！

在此除了教導玩家如何利用交易獲利外，並完整分析上百件神兵利器、八十種服裝配件及四十一種升級的神奇功能，閱讀本章讓您事半功倍！

在此記錄了四個時期十二大門派的實戰攻略法，以及各時期自創門派的生存要訣，讓您在詭譎多變的局勢中立於不敗之地，隨書並附贈十五條武林密技，稱霸江湖，指日可待！

天下霸圖 TRADING CARD GAME

－ 激戰狂鬥　輕鬆上手

誰說武俠遊戲只能在電腦上玩？天下霸圖TCG是全新概念的武俠戰鬥牌遊戲，激戰狂鬥的驚奇體驗，絕對讓您欲罷不能，愛不釋手！

標準包

◆基本卡 48張　◆骰子 1枚
◆特殊卡 2張　◆遊戲規則 1本

升級

17 21 27
21 25 31
14 19 27

佈陣

裝備

防守

攻擊

T-TIME
www ttime com.tw
光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
TEL 886-2-5555-0000　FAX 886-2-5555-0001


FONG SHEN
封神
ONLINE
ほうしん
封神
網路遊戲
online
資料片
激戰封神台
6月27日
洞府爭戰搶建封神台
封神台上與你相約封神
新增神獸讓你瘋狂駕馭
幽冥古城挑戰你的極限
新型陣法測試你的膽量
即時拍賣給你榮華富貴
終極傳送讓你來去自如
智冠科技股份有限公司
IGS
鈊象電子股份有限公司
INTERNATIONAL GAMES SYSTEM CO.,LTD.
www.igs.com.tw © IGS 2003 ALL RIGHTS RESERVED


http://god.igs.com.tw